

EBG Unna - Curriculum der Fachschaft Sport für die Sek. I

Bewegungskompetenz

Methodenkompetenz

Urteilskompetenz

Bewegungsfelder

Inhaltsfelder

Jahrgang 5

Jahrgang 6

Jahrgang 7

Jahrgang 8

Jahrgang 9

Zurück zur Startseite mit „Strg“ + „Pos1“

In jeder UV-Karte gelangt man über den Link „Gegenstand - Fachbegriffe“ in den Ordner mit Unterrichtsmaterialien.

Jahrgangsstufe (5 - 150h) - Obligatorik: 138 Stunden / Freiraum: 12 Stunden

1. Gemeinsam fremde Welten erobern - Abenteuersport
2. In Gedanken auf Reise gehen - Meinen Körper wahrnehmen und entspannen
3. In kleinen Spielen zueinander finden - Grundregeln des Spielens erfahren und anwenden
4. Wir entwickeln unser eigenes Spiel - Spiel- und Regelverständnis erwerben
5. Technischschulung in der LA - Vorbereitung auf die BJS
6. Ein anderes Element - Auftrieb spüren, Techniken erlernen, Abenteuer im Wasser
7. Vorbereitung auf die Turnen - BJS
8. Mit Bewegung spielen - Pantomime, Bewegungstheater
9. Wir bringen allen das Fußballspielen bei - Schüler unterrichten Schüler
10. Ab auf die Rolle - Neue Bewegungserfahrungen mit Inlinern
11. Wir kämpfen mit- und gegeneinander! - Kampfsituationen spielerisch anbahnen und sich dem Partner/Gegner fair gegenüber verhalten.

UV	BF	IF	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
1	1	E _C	10	2	5,1	1			1,2,3	1	1,2	
2	1	A _F	4	3			2					3
3	2	E	6	2	1						1,4	
4	2	E	10	3	1	1					1,2,3	
5	3	D	16	1,2,4	1,2	2	1			1,3		1
6	4	A _{CDF}	24	1,2,3,4	1,2	1	1		3	2		1,2
7	5	C _D	20	1,2,3,4*	1,2	2			1,3	1,3		1
8	6	B	10	1,2	1,2	1		1,2,3				
9	7	E	12	1,2,3,4	1,2	1					1,,23,4	
10	8	B _C	12	1,2	1	1		1	2,3			
11	9	E _D	12	1,2	1,2	1				1,3	1	

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; IF = 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); *) Vorbereitung auf die BJS, ansonsten siehe Jg 6

Jahrgangsstufe (6 - 75h) - Obligatorik: 54 Stunden / Freiraum: 21 Stunden

12. Wir machen uns gemeinsam warm - Gut aufgewärmt ins Badmintonspiel
13. Wir verbessern unsere Technik - kleine Wurfspiele
14. Wie verbessere ich meine Ausdauer - ich möchte 10 min Laufen können (+BJS)
15. Zusammen über die Geräte gehen - Entwicklung einer turnerischen Gruppengestaltung
16. Tanzen lernen - Variationen und verschiedene Tanzstile in das Bewegungsrepertoire aufnehmen
17. „Fangen war gestern - Vom Ball über die Schnur zum Volleyball“

UV	BF	IF	Std	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
12	1	A	10	1	1	1	1,3					
13	2	D _E	6	1						1	1	
14	3	F	16	3,4*		1,2						2,3
15	5	E _C	10	2,3,4	1,2	1			3		1,2	
16	6	B _F	8	1,3	1,2	1		1,3				2
17	7	E	10	1,4	1,2	1					1	

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; IF = 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)

*) alternativ: Vorbereitung auf die BJS

Jahrgangsstufe (7 - 110h) - Obligatorik: 75 Stunden / Freiraum: 35 Stunden

18. Wir spüren jeden Muskeln - Progressive Muskelentspannung
19. Vorbereitung auf einen Mehrkampf - gezielt leichtathletische Fertigkeiten verbessern
20. Ausdauernd in verschiedenen Lagen schwimmen
21. Schwimmen unter dem Gesundheitsaspekt (siehe 20.)
22. Sicherheit im Wasser - Rettungsschwimmen in der Schule
23. Eigenverantwortlich auf einen turnerischen Wettkampf vorbereiten
24. Geräte in Bewegungen integrieren - rhythmische Sportgymnastik
25. Regeln im Spiel und als Schiedsrichter anwenden - Basketball regelkonform spielen

UV	BF	IF	Std	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
18	1	A	8	3	2	2	1,2					
19	3	D	16	1,4	1,2	1				1,2		
20	4	D	4 ₂₄	1,2						1		
21	4	F	4	3	1	1						2
22	4	C	4	4					3			1
23	5	D _c	15	1,2,4*	1,3	1			1,2	1		1
24	6	B	12	1,3		1		2,3				
25	7	E	12	1,3	3	2					3	

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; IF = 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)

*) Vorbereitung auf die BJS ansonsten siehe Jg 8

Jahrgangsstufe (8 - 150h) - Obligatorik: 104 Stunden / Freiraum: 46 Stunden

26. Laufen im grünen Bereich (in Verbindung mit 29.)
27. Spiele anderer Kulturkreise - spielübergreifend taktische und technische Fertigkeiten anwenden
28. „Relativ“ hoch springen - eine Hochsprungeinheit, bei der jeder Erfolge erzielen kann
29. Laufen im grünen Bereich (in Verbindung mit 26.)
30. Eine kleine Zirkusvorstellung - Partner- / Gruppenakrobatik*
31. Schritt für Schritt unter ästhetischen Aspekten die Ausdauer verbessern - Step Aerobic
32. Das Badmintonspiel verbessern
33. Auf dem Weg zum 6 gegen 6 - das Volleyballspiel stetig verbessern
34. „1:1 jetzt aber richtig!“ - Gemeinsame Entwicklung von Halte- und Befreiungstechniken zur Anwendung im kontrollierten Kampf

UV	BF	IF	Std	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
26	1	AF _D	4	2		1,2	2			3		
27	2	E	12	1,2,3	1	1					1,2,3	
28	3	D	12	2	1,2	1				3		
29	3	F	8	3	2							2
30	5	C _E	16	3,4	2	2			1,3		2	
31	6	B _E	12	2,4	1			1			2	
32	7	D _E	14	2	1	1				1	4	
33	7	E _D	16	1,2	2	1				3	1	
34	9	E _C	10	1,2	1,2	1,2			1,2,3		1	

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; IF = 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) *) alternativ: Vorbereitung auf die BJS

Jahrgangsstufe (9-75h) - Obligatorik: 50 Stunden / Freiraum: 25 Stunden

- 35. Funktionales Aufwärmen für funktionales Krafttraining
- 36. Über Tische und Bänke gehen - Parcours
- 37. Videoclip Dancing - Tanzen wie die Stars
- 38. Gruppentaktisches Verhalten im Handballspiel erfahren und anwenden
- 39. Unterwegs auf Skiern oder Rollen - Auf einem Klassenausflug / einer Klassenfahrt neue Bewegungserfahrungen sammeln

UV	BF	IF	Std	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
35	1	A _F	12	1,2	1,2	1,2	1,2,3					1,2,3
36	5	C	12	1,2	1,2,3	1			1,2,3			
37	6	B	12	1,2	1	2		1,2				
38	7	E	10	1	2,3	1,2					1-4	
39	8	A _{CF}	5 ₁₀	1,2	1	1,2	1,3		1			1,2

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; IF = 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)

*) alternativ: Vorbereitung auf die BJS

Bewegungsfeld/Sportbereich: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen Abenteuersport	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. - Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	C/E	5	10		1

Thema des UV: Gemeinsam fremde Welten erobern – Abenteuersport

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) 6 BWK 6.2, 6 MK 6.1, 6 UK 6.1

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

Methodenkompetenz

- allgemeine Aufwärmprinzipien allein und in der Gruppe anwenden

Urteilskompetenz

- - ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen einschätzen und anhand ausgewählter vorgegebener Kriterien ansatzweise - auch im Blick auf Eigenverantwortung - beurteilen D

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: C_{1,2,3} E_{1,2}, D₁

Wagnis und Verantwortung

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

Kooperation und Konkurrenz

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

Leisten

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

Gemeinsam fremde Welten erobern – Abenteuersport

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	<i>Gegenstände/ Fachbegriffe</i>	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbesserung der sozialen Kompetenz • Lernen durch Bewegung • Erkennen eigener Stärken • Die Schüler erkennen die Notwendigkeit der effektiven Zusammenarbeit zur erfolgreichen Lösung von Problemstellungen und transferieren diese Erkenntnisse auf ihre private Lebensgestaltung 	<p>Vorgehen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vom Leichten zum Schweren • Sicherheit • Vertrauen schaffen • Mut • Regeln lernen und einhalten • Verantwortung übernehmen 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Team- und Persönlichkeitsentwicklung • Kooperation • Fördern der Kreativität und Selbstständigkeit <p>Fachbegriffe</p>	<p>Unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kooperation • Hilfestellung • Verantwortung übernehmen • Gefahren erkennen • Faires Miteinander

<http://www.schulerlebnispaedagogik.de/spielesammlung/turnhalle.html>

gut für die Turnhalle

http://www.eduhi.at/dl/Klettern_und_Abenteuersport.pdf

Vertrauen schaffen – Klettern gut

http://www.schulsport-nrw.de/info/05_sicherheitsundgesundheitsfoerderung/infomaterialien_gefoe/berufskolleg-sporttag/team_3.html

Bewegungsfeld/Sportbereich: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	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	5	4		2

Thema des UV: In Gedanken auf Reisen gehen - Meinen Körper wahrnehmen und entspannen

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) 6 BWK 1.3,

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- eine grundlegende Entspannungstechnik (z. B. Phantasiereise) angeleitet ausführen sowie den Aufbau und die Funktion beschreiben.

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: A₁ F₃

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

1. Wahrnehmung und Körpererfahrung

Gesundheit

3. unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive

In Gedanken auf Reisen gehen – Meinen Körper wahrnehmen und entspannen

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Phantasiereisen als Möglichkeit der Entspannung • Meditative Entspannung mit Musik 	<ul style="list-style-type: none"> • Phantasiereise oder Reise durch den Körper, angeleitet durch den L. • Evtl. Musikauswahl durch SuS 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Friebel, Volker & Sabine Friedrich: Entspannung für Kinder. Rowohlt Taschenbuch, Reinbek, Januar 2011, 173 Seiten, 8,99 Euro. (18. überarbeitete Auflage des Buchs von 1989.) • http://www.terrapie.de/html/fantasiereisen.html <p style="text-align: center;">Seite mit vielen Beispielen für Phantasiereisen</p> <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spannung/Entspannung, Atmung 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zur Konzentration • Andere nicht stören • Sich auf „Neues“ einlassen

Bewegungsfeld/Sportbereich:	<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>
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	<i>E</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>4</i>	<i>3</i>

Thema des UV: In kleinen Spielen zueinander finden – Grundregeln des Spielens erfahren und anwenden

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) z.B.: 6 BWK 2.2, 6 MK 2.1, 6 UK 2.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

kleine Spiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele – auch eigenverantwortlich – fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Kriterien benennen und erläutern.

Methodenkompetenz:

einfache Bewegungsspiele – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren und durchführen (z.B. Pausenspiele)

Urteilskompetenz:

die Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: E 1,4

Kooperation und Konkurrenz

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

In kleinen Spielen zueinander finden – Grundregeln des Spielens erfahren und anwenden

Abspraken der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung , Verwirklichung und Bewertung eigener Spielideen • wir finden unser eigenes „gutes Spiel“ • Übertragung der erarbeiteter Kriterien auf die selbst erfundenen Spiele • Einigung auf eine bestimmte Spielidee 	<ul style="list-style-type: none"> • Erarbeitung allgemeiner Kriterien für ein gutes Spiel • Gruppenarbeit: Entwicklung eines solchen Spiels • Präsentation der Ergebnisse in der Klasse • Reflexion, ggf. Veränderung • Festhalten der Ergebnisse 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • alle möglichen Spielideen unter Berücksichtigung der Rahmenbedingungen (Inventar, Halle, usw.) • Kleinmaterialien <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit Regeln • Eindeutigkeit • Wiederholbarkeit • Entwicklungsfähigkeit • Übertragbarkeit 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeits- und Sozialverhalten in den Kleingruppen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation des Spiels in der Klasse • Bewertung durch die Mitschüler

Bewegungsfeld/Sportbereich:	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	E	5	10	3	4

Thema des UV: Wir entwickeln unser eigenes Spiel – Spiel- und Regelverständnis erwerben (z.B. Quidditch)

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) z.B.: 6 BWK 2.3, 6 MK 2.1, 6 UK 2.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

kleine Spiele gemäß vorgegebener Spielideen und Regeln – orientiert an Raum, Zeit, Spielerinnen und Spielern sowie am Spielmaterial – selbstständig spielen und situationsbezogen an veränderte Rahmenbedingungen anpassen.

Methodenkompetenz:

einfache Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern.

Urteilskompetenz:

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: E_{1,2,3}

Angabe des 1. Inhaltsfeldes (e)

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

Wir entwickeln unser eigenes Spiel – Spiel- und Regelverständnis erwerben (z.B. Quidditch)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte Das UV greift das Thema Spielentwicklung zu einem Zeitpunkt auf, zu dem das Spielen meist im Sinne von festen Regelspielen stattfindet und die Schüler über einen breiten Erfahrungsschatz an genormten Spielen verfügen. In Kleingruppen geht es nun darum, ein kleines Spiel zu entwickeln, das auf vorhandenen Spielerfahrungen beruht, diese jedoch auf eine neue Art und Weise miteinander verbindet. Die Voraussetzung für einen solchen kreativen Prozess ist neben Offenheit und Spontaneität auch Spaß an der Bewegung sowie die grundsätzliche Fähigkeit zu spielen, auszuprobieren und Neues zu entdecken.</p>	<p>Spielfreude unterstützen Die Schüler sollen zum Ausprobieren, Improvisieren und Gestalten angeregt werden. Die Lehrkraft gibt den Gestaltungsimpuls und hat vor allem Beraterfunktion, indem sie auf die Ideen und Einfälle der Schüler eingeht, sie unterstützt und gemeinsam mit ihnen weiterentwickelt.</p> <p>Vermitteln und motivieren Bei der Entwicklung der Spiele in Kleingruppen können Unzufriedenheit, Meinungsverschiedenheiten oder Frustration entstehen – gerade auch deshalb, weil ein Produkt über einen Prozess hinweg entstehen soll und dafür Absprachen stattfinden müssen. Gegenseitige Akzeptanz, Toleranz und eine hohe sozialkommunikative Kompetenz sind Voraussetzungen für die gemeinsame Erarbeitung der Spiele</p> <p>Kreative Atmosphäre schaffen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eine soziale, aber auch animierende und motivierende Stimmung ist Voraussetzung für kreative Prozesse. • Spielaufgaben sollen zwanglos entwickelt und erprobt werden. • Ideen und Spieleinfälle sollen gemeinsam in der Gruppe entwickelt werden. 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merkmale Kleiner Spiele • Wir entwickeln ein kleines Spiel • Präsentation und Erprobung der Spiele • Einführungsbeispiel • Spielentwicklung: Z.B. Quidditch <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielziel • Spielgerät • Fortbewegungsart • Organisationsform 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einbringen von Ideen • Akzeptanz fremder Ideen • Versuch der Umsetzung von Spielideen • Kritische Auseinandersetzung mit Spielideen <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktische Umsetzung der Spielidee (Technik, Taktik, Regeln)

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich: Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</i>	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. - Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	D	5	16		5

Thema des UV: Technischschulung in der Leichtathletik - Vorbereitung auf die Bundesjugendspiele

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) 6 BWK 3.1, 3.2, 3.4, 6 MK 3.1 & 3.2, 6 UK 3.2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf-, Sprung-, Wurf-ABC) der leichtathletischen Disziplinen ausführen sowie für das Aufwärmen nutzen.
- Leichtathletische Disziplinen (u.a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitensniveau individuell oder teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen.
- einen leichtathletischen Dreikampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens durchführen.

Methodenkompetenz:

- leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen.
- grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden.

Urteilskompetenz:

- die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen.

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: D₁, D₃, F₁

Leistung

1. Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination)
3. differenziertes Leistungsverständnis (z.B. relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und -bewertung)

Gesundheit

1. Unfall- und Verletzungsprophylaxe

Technikschulung in der Leichtathletik – Vorbereitung auf die Bundesjugendspiele

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organisation Sportplatz • Lauf-ABC (Dehnübungen) • Einführung Tiefstarttechnik, Sprint • Schlagballwurf aus dem Stand • Einführung Weitsprung mit Sprungbereich • Einführung Staffellauf • Dreikampf • Teamläufe 	<ul style="list-style-type: none"> • Genetisches Vorgehen: <ul style="list-style-type: none"> — Recherche (HA) Lauf-ABC — Bewegungsmerkmale Tiefstart (GA) — Bewegungsmerkmale Schlagwurf (aus dem Stand, aus dem Anlauf → binnendifferenziert), Beobachtungsbogen — Absprung, Flugphase Weitsprung über Bewegungskorrekturen (verbal, taktil, visuell) 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lauf-ABC • Organisatorische Voraussetzungen schaffen (Sportplatz) • Sicherheitsbedingungen • Wettkampfbregeln • Technische Voraussetzungen schaffen <ul style="list-style-type: none"> - Tiefstart (Sprint) - Schlagwurf (Stand → Anlauf) - Sprungtechnik <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lauf-ABC • Bewegungsmerkmale (Tiefstart, Wurf, Sprung) 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organisatorisches Verhalten, Einhaltung der Wettkampfbregeln • Umgang mit den Beobachtungsaufgaben • Kooperatives Verhalten bei den Teamläufen <p>Beobachtungskriterien:</p> <p>Fortschritt beim Technikerwerb</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivation zur Leistungsverbesserung • Kommunikation, soziales Verhalten <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leistungsmessung in den Disziplinen • Urkunde BJS • Beobachtungskriterium: • messbare Leistung

Bewegungsfeld/Sportbereich:	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
Bewegen im Wasser - Schwimmen	<i>A_{CDF}</i>	<i>5</i>	<i>20</i>	<i>21</i>	<i>6</i>

Thema des UV: Ein anderes Element - Auftrieb spüren, Techniken erlernen, Abenteuer im Wasser

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) z.B.: 6 BWK 4.1-4, 6 MK 2.1 & 2.2, 6 UK 2.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotation im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern, sowie grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen.
- eine Wechselzugtechnik, einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau ausführen.
- das Springen in unterschiedlichen Situationen funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen.

Methodenkompetenz:

- Einhalten eines schwimmbadspezifischen Organisationsrahmens und grundlegender Regeln beim Schwimmen und Springen.
- Anwenden von Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Springen und Schwimmen (z. B. Angstbewältigung).

Urteilskompetenz:

- Beurteilen von Verhaltensweisen im und am Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten.

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: Eintrag der Kurzform gemäß Kartensatz /fett: leitend/ nicht-fett: ergänzend): **A₁, C₃, D₂, F_{1,2}**

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

1. Wahrnehmung und Körpererfahrung

Wagnis und Verantwortung

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

Leistung

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

Gesundheit

1. Unfall- und Verletzungsprophylaxe
2. grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens

Ein anderes Element - Auftrieb spüren, Techniken erlernen, Abenteuer im Wasser

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

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 • Schulung von Grundkomponenten einer Wechsel- oder Gleitzugtechnik (Armzug, Beinschlag, Atmung, Start, Wende) • Springen als bewusstes Erleben von Wagnis und Verantwortung • Orientierungsfähigkeit im Wasser • Baderegeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben der einzelnen Komponenten der Koordination bei der Wechselzugtechnik • Erfahren des spezifischen Verhaltens im Wasser als Einzelner und in der Gruppe • Wahrnehmen und reflektieren von physikalischen Gesetzmäßigkeiten im Wasser 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • sportartspezifische Sicherheitsaspekte beim Schwimmen • abwechslungsreiches Spielen und Bewegen im Wasser zum allgemeinen Aufwärmen • Vortrieb, Auftrieb, Rotation und Absinken • individuelles Springen • Wechsel -oder Gleitzugtechnik: Brust- oder Kraulschwimmen, Start, Wende <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auftrieb • Wasserwiderstand • Schwimmlage 	<p>unterrichtsbegleitend</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>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Technik des Brustschwimmens und Springens • Beobachtungskriterien: • Bewegungsgenauigkeit/ Ausführungsqualität • Schwierigkeitsgrad der Sprünge

⤴ Bewegungsfeld/Sportbereich: Bewegen an Geräten - Turnen	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-- Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Bewegen an Geräten - Turnen	C / D	5	20		7

Thema des UV: Fit für die BJS / Turnen - aber sicher

- **Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform: BWK 6.1-6.4, MK 6.1 & 6.2, UK 6.1**
- **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:**
 - ⤴ eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten,
 - ⤴ technisch-koordinative und gestalterische Grundanforderungen (z.B. Rollen, Stützen, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben,
 - ⤴ 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,
 - ⤴ in turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln sowie Kriterien für sicherheits- und gesundheitsförderliches Handeln benennen und anwenden.
- **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,
 - ⤴ sich in turnerischen Lern- und Übungssituationen auf fachsprachlich grundlegendem Niveau verständigen.
- **Urteilskompetenz:**
 - ⤴ turnerische Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien (z.B. Schwierigkeit, Ausführungsqualität) bewerten.

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: C_{1,3}, D_{1,3}, F₁

Wagnis und Verantwortung

1. Spannung und Risiko
3. Handlungssteuerung (u.a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung)

Leistung

1. Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination)
3. differenziertes Leistungsverständnis (z.B. relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und -bewertung)

Gesundheit 1. Unfall- und Verletzungsprophylaxe

Fit für die BJS / Turnen - aber sicher

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> ⤴ Verbesserung der Stütz- und Haltekraft sowie der Orientierung im Raum (bei z.B. Überschlagsituationen) ⤴ Helfen und Sichern, das Üben in Kleingruppen, das Üben von Synchronen Elementen zur Förderung der Sozialkompetenz im motorischen Kontext ⤴ strukturiertes Üben von Bewegungselementen zur Bewältigung von vorgegebenen Anforderungskatalogen als Beispiel für eine geplante Vorbereitung 	<ul style="list-style-type: none"> ⤴ Individualisierung der Anforderungsparameter / der Geräte ⤴ Wechsel von angeleiteter Unterrichtszeit und offenen Übungssituationen in Kleingruppen („offene Halle“) ⤴ allgemeine, vorbereitende Übungen und turnerspezifische Vorübungen ⤴ Techniken aneignen, erlernen und erproben ⤴ Techniken optimieren ⤴ Bewegung in der Gruppe gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> • das Helfen und Sichern erklären und anwenden können • Bewegungsmerkmale von turnerischen Elementen benennen können • Selbsteinschätzung der eigenen Fähigkeit am Gerät abgeben • turnerische Elemente beherrschen • Gruppengestaltungen präsentieren können <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Körperspannung • Klammergriff • Synchronität 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • verantwortliches Helfen und Sichern • adäquates Nutzen der Übungszeit • individuelle Progression der Übungsausführungen / der Gruppengestaltung <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einzelbewertung an ausgewählten Turngeräten • BJS <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gerätspezifisch vgl. Anforderungskatalog BJS

Bewegungsfeld/Sportbereich: Gestalten, Tanzen Darstellen	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. - Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	B	5	10		8

Thema des UV: Mit Bewegung spielen - Pantomime und Bewegungstheater

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) 6 BWK 6.1 & 6.2, 6 MK 6.1,2, 6 UK 6.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

- Technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit und ohne Handgerät anwenden und beschreiben,
- 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,

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

- durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder Gestaltungsaufgaben lösen,
- einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen präsentieren.

Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen nach ausgewählten Kriterien bewerten.

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: B_{1,2,3}

Bewegungsgestaltung

1. Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch)
2. Variationen von Bewegung (u.a. räumlich, zeitlich, dynamisch)
3. Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und -objekte.

Mit Bewegung spielen – Pantomime und Bewegungstheater

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pantomime und Bewegungstheater fördern Ausdruck und Spielfreude der SuS • Bewegungsaufgaben stoßen kreative Prozesse an • Präsentationen fördern Mut und Selbstbewusstsein <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • 	<p>Methoden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit im Wechsel • Schwerpunkt auf Interaktion in der Gruppenarbeit • SuS können Materialien, Musik etc. mitbringen 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufgabenstellungen zur Körperwahrnehmung und Ausdrucksfähigkeit <p style="padding-left: 40px;">— Mit und ohne Musik</p> <p style="padding-left: 40px;">— Als Präsentierende oder Zuschauende erleben</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorbereitung auf Gruppenpräsentation einer Pantomime <p style="padding-left: 40px;">— Bewertungskriterien gemeinsam festlegen, z.B. Ausdruck, Variationen, Erkennbarkeit, Einfallsreichtum</p> <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mimik, Körperhaltung, Ausdruck • Spannung, Entspannung • Raum, Takt • Bewertungskriterien 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einbringen der Kreativität • Integration in die Partner/Gruppenarbeit • Mut zur Selbstdarstellung <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation einer selbst entwickelten Pantomime

Bewegungsfeld/Sportbereich:	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	<i>E</i>	<i>5</i>	<i>12</i>		<i>9</i>

Thema des UV: Wir bringen allen das Fußballspielen bei - Schüler unterrichten Schüler

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) z.B.: 6 BWK 1-4, 6 MK 1 & 2, 6 UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

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

Methodenkompetenz:

- einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und in der
- Praxis anwenden.grundlegende spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden

Urteilskompetenz:

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

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: E_{1,2,3,4}

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

Wir bringen allen das Fußballspielen bei – Schüler unterrichten Schüler

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten: Dribbeln, Passen und Ballannahme • Grundlegende taktisch-kognitive Fähigkeiten: Freilaufen im Kleinfeldspiel • Bewegungsmerkmale: Pass mit der Innenseite und Ballannahme <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsmerkmale des Dribbelns, Passens und der Ballannahme • Ballerwartungshaltung • Freilaufen 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielgemäßes Konzept/ Taktik-Spiel-Modell: Spiel - Reflexion - Übung - Spiel • Erproben unterschiedlicher Dribbel- und Passformen sowie unterschiedlicher Möglichkeiten des Freilaufens <p>Fachbegriffe - Arbeitsmethode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben • Spielgemäßes Konzept/ Taktik-Spiel-Modell 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Miniversion von Fußball: Kleinfeldspiele • Torschussspiele (z. B. Mattenfußball) • Passen mit der Innenseite • Dribbeln (Hindernisparcours) • Ballannahme • Fairness • Ggf. Gestaltung und Demonstration von Übungsformen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gruppentaktik • Individualtaktik • Pass- und Dribbeltechnik 	<p>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spiel- und Übungsformen zu Taktik und Technik demonstrieren und beschreiben • Umsetzen der einzelnen technischen und taktischen Elemente im Kleinfeldspiel • Anleitung der Mitschüler • Auswahl von Übungsformen <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kleinfeldspiel • Beobachtungskriterien: Anwendung der taktischen Elemente • Bewegungsqualität

Bewegungsfeld/Sportbereich:	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. - Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Gleiten, Fahren, Rollen - Rollsport/Bootssport/Wintersport Inlinern					
Gleiten, Fahren, Rollen - Rollsport, Bootssport, Wintersport	B/C	5	12		10

Thema des UV: Ab auf die Rolle - neue Bewegungserfahrung im Inlinern

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) 5 BWK 1,2, 5 MK 5.1, 5 UK 5.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler können

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

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

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

Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

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

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: B₁, C_{2,3}

Bewegungsgestaltung

1. Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch)

Wagnis und Verantwortung

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

Ab auf die Rolle - neue Bewegungserfahrung im Inlinern

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gleiten, fahren, rollen • Technikübungen dienen hauptsächlich der Vermeidung von Verletzungen • Regeln und Verhalten im Straßenverkehr • Gestaltung eines Parcours 	<ul style="list-style-type: none"> • Methodisches Vorgehen: • Gleiten, fahren, rollen • Sicherheit - Schutzkleidung • Bremsen, fallen • Spiele 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lernen und Anwenden der Sicherheitsregeln • Überprüfung der Anwendbarkeit evtl. in einem Parcours oder im Spiel • Technische Voraussetzungen schaffen 	<p>Unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Korrektur von Mitschülern • Anwenden der Techniken in einem Spiel <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <p>Durchlaufen eines der Leistungsfähigkeit angemessenen Parcours</p>

Bewegungsfeld/Sportbereich:	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport	E/ A	5	12		11

Thema des UV: „Wir kämpfen mit- und gegeneinander!“ – Kampfsituationen spielerisch anbahnen und sich dem Partner/Gegner fair gegenüber verhalten.

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz): 6 BWK 9.1 & 9.2; 6 MK 9.1, 9.2; 6 UK 9.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Normungebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner sowie Gegnerin oder Gegner einstellen.
- Sich regelgerecht und fair in Kampfsituationen verhalten und grundlegende Regeln dafür erläutern.

Methodenkompetenz:

- Grundlegende Regeln, Strategien und Verfahren in Kampfsituationen zielgerecht anwenden.
- Durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von Techniken zum Erfolg verhelfen.

Urteilskompetenz:

- Einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten.

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte E₁, D_{1,3}

Leistung

1. Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination)
3. differenziertes Leistungsverständnis (z.B. relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und -bewertung)

Kooperation und Konkurrenz

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

**„Wir kämpfen mit- und gegeneinander!“ – Kampfsituationen spielerisch anbahnen und sich dem Partner/Gegner fair gegenüber verhalten.
Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:**

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung von Ritualen (Angrüßen, Abgrüßen, Verbeugen) • Vertrauensbildungsspiele • Situationen zur Körperkontaktanbahnung • Kampf um Raum/ Gegenstand • Kampfformen gegeneinander 	<ul style="list-style-type: none"> • Induktive Aufgabenstellung für Kleingruppen zur Exploration von Bewegungshandlungen • Normative Bewegungsaufgaben, die das Zulassen von Vertrauen und Körperkontakt fördern 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertrauensbildungsspiele (Großes Pendel, Baumstammtransport, Roboterspiel, Gordischer Knoten, Sanitärspiel, Platzwechsel, Raupe, etc.) • Medizinballabnahme, Schwänzchenziehen, Mattenkönig, Matten-Rugby, etc. • Schildkrötenumdrehen, von Bauch in Rückenlage und umgekehrt, Fixieren am Boden <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inhalte des selbsterstellten Regelkataloges 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kennen die selbsterstellten Regeln und können diese reproduzieren. • SuS lassen innerhalb der Vertrauensbildungs- und Kampfspiele Körperkontakt zu • Sie kämpfen verantwortungsbewusst (vor dem Hintergrund der selbsterstellten Regeln) mit vollem Einsatz gegen den Partner • Die SuS wissen um Möglichkeiten die Körperlage des Gegners/ Partners zu verändern und diesen am Boden zu fixieren • Die SuS sind in der Lage diese, zumindest bei mäßiger Gegenwehr, umzusetzen.

Bewegungsfeld/Sportbereich:	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	A / F	6	15		12

Thema des UV: Wir machen uns gemeinsam warm – Gut aufgewärmt ins Badmintonspiel

Kompetenzerwartungen: 6 BWK 1.1 & 1.2, 6 MK 1.2, 6 UK 1.1 sowie 6 BWK 7.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- sich sachgerecht allgemein aufwärmen und grundlegende funktions-gymnastische Übungen ausführen sowie die Intensität des Aufwärmprozesses an der eigenen Körperreaktion wahrnehmen und steuern
- in sportbezogenen Anforderungssituationen psycho-physische Leistungsfähigkeit gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in Spiel-, Leistungs- und Kooperationsformen nachweisen und grundlegend beschreiben
- grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in spielerischsituationenorientierte Handlungen anwenden, benennen und erläutern (**Badminton**).

Methodenkompetenz:

- allgemeine Aufwärmprinzipien allein und in der Gruppe anwenden

Urteilskompetenz:

- individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen einschätzen und anhand ausgewählter vorgegebener Kriterien ansatzweise - auch mit Blick auf Eigenverantwortlichkeit - beurteilen

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: A₁, F₁

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

1. Wahrnehmung und Körpererfahrung

Gesundheit

1. Unfall- und Verletzungsprophylaxe

Wir machen uns gemeinsam warm - Gut aufgewärmt ins Badmintonspiel

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> sich selbstständig funktional (allgemein und sportartspezifisch) aufwärmen und entsprechende Prozesse funktionsgerecht planen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> allgemeine und spezifische Erwärmung 	<ul style="list-style-type: none"> einen Aufwärmprozess nach vorgegebenen Kriterien in Partnerarbeit vorbereiten und zielgerichtet leiten <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Arbeitsmethode: Erproben (Lehrer- und Schülerinfo) 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> Auswahl von Übungen zur allgemeinen und spezifischen Erwärmung 	<p>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> Beobachungskriterien: Umsetzen der einzelnen Übungen Ausführungsqualität Anstrengungsbereitschaft <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> Aufwärmprozess schülergeleitet Beobachungskriterien: vorher festgelegte Kriterien umgesetzt zielgerichtete Leitung des Aufwärmens Erwärmung aller Mitschüler
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> das technischen Element Clear erlernen bzw. verbessern Annäherung an das Zielspiel als Einzel und bei reduzierter Feldgröße <p>erste Regeln des Einzelspiels</p> <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Clear zentrale Mitte 	<ul style="list-style-type: none"> Clear in Partner- und Gruppenübungen anwenden und Ausgangsposition rasch wieder einnehmen Erproben des Clears in vereinfachten Spielsituationen (Partnerspiel über die Schur / Kleinfeld) Erkennen von Fehlern und reflektierende Verbesserung der eigenen Technik <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Arbeitsmethode : Erproben (Schüler- und Lehrerinfo) 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> Ball und Schlägergewöhnung Schlägerhaltung Hoher Vorhand-Aufschlag Clear Ausgangspunkt zentrale Mitte Umsprung, Laufbewegung (Max.) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Peitschenschwung Null-Stellung 	<p>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> Beherrschung des technischen Elements im Spiel Anwenden der Spielregeln <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> Kaiserspiel mit Wertung Beobachungskriterien: Ausführungsqualität Effektivität für das Spielgeschehen Schlagtechnik (Aufschlag, Clear)

Bewegungsfeld/Sportbereich:	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	E, D	6	6		13

Thema des UV: Wir verbessern unsere Technik - kleine Wurfspiele

Kompetenzerwartungen: BWK 2.1 & 2.2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden, in dem UV
- kleine Spiele gemäß vorgegebener Spielideen und Regeln - orientiert an Raum, Zeit, Spielerinnen und Spielern sowie am Spielmaterial - selbständig spielen und situationsbezogen an veränderte Rahmenbedingungen anpassen.

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: E₁, D₁

Kooperation und Konkurrenz

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

Leistung

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

Wir verbessern unsere Technik - kleine Wurfspiele

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterschiedliche Würfe (hoch, weit, zielgerichtet etc.) • Wurftechnik verbessern • Spielregeln selbst erstellen • Kriterien für ein „gutes Spiel“ erstellen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kooperation • Wurftechniken (Schlagwurf,...) 	<ul style="list-style-type: none"> • ein Spiel kriteriengeleitet untersuchen • Handlungsmöglichkeiten erweitern <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Technik • Taktik 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spiele • Zombieball • Brennball • Völkerball • Zehnerball • Kick-Ball 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Situationsgerechtes Handeln • Gestaltungskriterien aktiv suchen und finden • Bewegungsintensität <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kommunikative und Taktische Kooperation • Wurftechnik <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielbeobachtung nach erarbeiteten Kriterien

Bewegungsfeld/Sportbereich:	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	F	6	16		14

Thema des UV: Wie verbessere ich meine Ausdauer - ich möchte 10min laufen können

Kompetenzerwartungen: 6 BWK 3.3 & 3.4, 6UK 3.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Beim Laufen eine Mittelzeitausdauerleistung (MZA I bis zu 10min) gesundheitsorientiert - ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit - erbringen sowie grundlegend körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Lauf beschreiben
- Einen leichtathletischen Dreikampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens durchführen

Urteilskompetenz:

- Die individuelle Gestaltung des Lauftempo bei einer Mittelausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: F_{2,3}

Gesundheit

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

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: (BF 3)

„Wie verbessere ich meine Ausdauer – ich möchte 10min laufen können“

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche individuelle Voraussetzungen im Bereich der Kondition ermitteln und berücksichtigen • gemeinsame Zielsetzung festlegen • Phasierung der Laufbewegung • Kriterien für eine bewegungsökonomische Lauftechnik <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Begriff der Kondition: Ausdauer, Kraft, Schnelligkeit, Beweglichkeit, Koordination • individuelle Leistungsfähigkeit • Grundlagenausdauer • Bewegungsphasen: vordere Stützphase, hintere Stützphase, hintere Schwungphase, vordere Schwungphase • Schrittlänge und -frequenz, Armbewegung etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Feststellen der individuellen Stärken und Schwächen im Bereich der Ausdauer • Entwicklung eines Trainingsplans • Verbesserung der Grundlagenausdauer durch kennen lernen und anwenden der richtigen Lauftechnik sowie regelmäßigen Trainings <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trainingsplan • Temposteigerung 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cooper-Test • Pulsmessung • Individuelle Trainingspläne <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pulsmessung 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausdauerläufe <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Anwendung der erlernten Lauftechnik <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zeit • Pulsfrequenz • Laufökonomie

Bewegungsfeld/Sportbereich: <i>Bewegen an Geräten - Turnen</i>	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. - Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Bewegen an Geräten - Turnen</i>	E/C	6	10		15

Thema des UV: Zusammen über die Geräte gehen - Entwicklung einer turnerischen Gruppengestaltung

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) 6 BWK 5.2,3,4, 6 MK 5.1,2, 6 UK 5.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler können

- technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen (z. B. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben,
- 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,
- in turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln sowie Kriterien für
- sicherheits- und gesundheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden.

Methodenkompetenz

- Turngeräte sicher auf- und abbauen, den Unterrichts- und Übungsprozess beim Turnen durch sicherheitsbewusstes Verhalten aufrechterhalten sowie kooperativ beim Bewegen an Geräten Hilfen geben,
- sich in turnerischen Lern- und Übungsprozessen auf fachsprachlich grundlegendem Niveau verständigen.

Urteilskompetenz

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

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: E_{1,2}, C₃

Kooperation und Konkurrenz

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

Wagnis und Verantwortung

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

Zusammen über die Geräte gehen - Entwicklung einer turnerischen Gruppengestaltung

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwingen an Geräten - Barren, Reck • Stützen - Barren, Reck, Kasten, Boden • Sprünge - Kasten, Bock • Rollen - Boden • Körpererfahrung sammeln • Kooperieren <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Benennen der Übungen mit Fachbegriffen • Phaseneinteilung • Bewegungsmerkmale 	<p>Methodisches Vorgehen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vom Leichten zum Schweren • Erproben unterschiedlicher Geräte • Kräftigungsübungen, Bauch, Rücken, Arme • Spiele mit Hindernissen • Übungen an verschiedenen Turngeräten <p>• Hilfestellung</p>	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufbau der Geräte unter Sicherheitsaspekten • Technische Voraussetzungen Schaffen <p>Turnerische Elemente beherrschen</p> <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Korrekte Benennung der Fachbegriffe 	<p>Unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführung • Arbeit/Kooperation in der Gruppe • Hilfestellung • Selbstständiges erwärmen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gruppengestaltung • Bundesjugendspiele • Beobachtungskriterium: • Bewegungsqualität • Variation

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich: Gestalten, Tanzen, Darstellen</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. - Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</i>	<i>B, A</i>	<i>6</i>	<i>10</i>		<i>16</i>

Thema des UV: Tanzen lernen - Variationen und verschiedene Tanzstile in das Bewegungsrepertoire aufnehmen

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) 6 BWK 6.1 & 6.2, 6 MK 6.2, 6 UK 6.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

- technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit und ohne Handgerät anwenden und beschreiben
- 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,

Methodenkompetenz

- einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen präsentieren.

Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen nach ausgewählten Kriterien bewerten.

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: B_{1,2}, A₁

Bewegungsgestaltung

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

1. Wahrnehmung und Körpererfahrung

Tanzen lernen – Variationen und verschiedene Tanzstile in das Bewegungsrepertoire aufnehmen

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tänze aus verschiedenen Bereichen und Kulturen erweitern das Bewegungsrepertoire der SuS • Bewegungsaufgaben stoßen kreative Prozesse an • Präsentationen fördern Mut und Selbstbewusstsein <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Takt, Rhythmus • Verschiedene Fachbegriffe der unterschiedlichen Tanzstile 	<p>Methoden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit im Wechsel • Schwerpunkt auf Interaktion in der Gruppenarbeit • (SuS können Materialien, Musik etc. mitbringen) 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung von min. drei unterschiedlichen Tanzstilen (siehe Material), u.a.: <ul style="list-style-type: none"> — Rock`n Roll — Jazzdance — Hip-Hop — Squaredance — Jump-style • Vorbereitung der Präsentation eines der erlernten Tänze mit selbstgestaltetem Anfang der Ende (Partner oder Gruppe) <ul style="list-style-type: none"> — Bewertungskriterien gemeinsam festlegen, z.B. Zeit (4 x 8), Ausführung, Einfallsreichtum, Einhaltung des Tanzstils 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufnahme des dargebotenen Bewegungsrepertoires • Einbringen der Kreativität • Integration in die Partner/Gruppenarbeit • Mut zur Selbstdarstellung <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation eines erlernten Tanzes mit selbst gestaltetem Anfang oder Schluss

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</i>	<i>A / D</i>	<i>6</i>	<i>10</i>		<i>17</i>

Thema des UV: Fangen war gestern – Vom Ball über die Schnur zum Volleyball

Kompetenzerwartungen: 6 BWK 7.1 & 7.2, 6 MK 7.2, 6 UK 7.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- *Grundlegende technisch-kordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern*
- *Sich in einfachen Handlungssituationen über die Wahrnehmung von Raum und Spielgerät sowie Mitspielerinnen bzw. Mitspielern und Gegnerinnen bzw. Gegnern taktisch angemessen verhalten.*

Methodenkompetenz:

- *grundlegende spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden.*

Urteilskompetenz:

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: Eintrag der Kurzform gemäß Kartensatz /fett: leitend/ nicht-fett: ergänzend): **A₁**, D₁

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

1. Wahrnehmung und Körpererfahrung

Leistung

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

„Fangen war gestern - Vom Ball über die Schnur zum Volleyball“

Abspraken der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ball über die Schnur mit werfen und fangen • Spielen mit dem Luftballon ohne werfen und fangen • Spielen mit dem Volleyball mit einmal aufspringen lassen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oberes Zuspiel / Pritschen • Unteres Zuspiel / Baggern • Aufschlag von unten 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 mit 2 • 2 gg 2 • 3 mit 3 • (3 gg 3) • (4 mit 4) • Selbst- und Partnerkorrektur <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Körperschwerpunkt • Körperstreckung • Balltreffpunkt • Grundstellung 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ball in der Luft halten • Mit dem Partner spielen • Das Feld verteidigen • In der Mannschaft spielen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Positionen • Vereinfachte Grundregeln 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kooperationsfähigkeit • Mannschaftsverhalten • Technische Fertigkeiten <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wird miteinander gespielt? • Ballwechsel wichtiger als der Punkt? • Werden Fertigkeiten in der Grundform angewandt und kommt ein Ballwechsel zu Stande? <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Technik: ob. / unt. Zuspiel • Aufschlag / Annahme • Spielfähigkeit

Bewegungsfeld/Sportbereich: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeit ausprägen Progressive Muskelentspannung	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. - Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	A	7	8		18

Thema des UV: Wir spüren jeden Muskel – Progressive Muskelentspannung

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) 8 BWK 8.3, 8 MK 8.2, 8 UK 8.2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Eine komplexere Entspannungstechnik (z.B. progressive Muskelentspannung) ausführen und deren Funktion und Aufbau beschreiben)

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.

Urteilskompetenz

- gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Körperideale und Verhaltensweisen beurteilen.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: A_{1,2},

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

1. Wahrnehmung und Körpererfahrung
2. Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

Wir spüren jeden Muskel - Progressive Muskelentspannung

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erlernen von Entspannung • Von der Anspannung in die Entspannung <p>Sensibilisierung für Entspannungsreaktionen</p> <p>Fachbegriff:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muskeltonus/Muskelspannung • Progression • Ruhe-/Belastungspuls 	<p>Methodisches Vorgehen:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Aus der Bewegung zur Ruhe kommen — Atemübungen — Phantasiereise — Progressive Muskelanspannung 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lernen und Anwenden der Pulsmessung <ul style="list-style-type: none"> — In Ruhe — Nach Belastung — Nach Entspannung • Überprüfung der Anwendbarkeit <ul style="list-style-type: none"> — Hausaufgabe Messung des Ruhepulses 	<p>Unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Verhalten der Schüler bei den Entspannungsübungen gibt Aufschluss darüber, in wie weit sie sich auf Entspannung einlassen können.

Bewegungsfeld/Sportbereich:	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	<i>E</i>	<i>7</i>	<i>16</i>		<i>19</i>

Thema des UV: Vorbereitung auf einen Mehrkampf - gezielt leichtathletische Fertigkeiten verbessern

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) z.B.: 9 BWK 3.1 & 3.4, 9 MK 3.1 & 3.2, 9 UK 3.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- leichtathletische Disziplinen (Lauf, Sprung, Wurf oder Stoß) auf erweitertem technisch- koordinativen Fertigkeiteniveau ausführen und grundlegende Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten in ihrer Funktion erläutern.
- einen leichtathletischen Dreikampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens durchführen

Methodenkompetenz:

- leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen
- grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht beurteilen

Urteilskompetenz:

- die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: D_{1,2}

Leistung

1. Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit(u.a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Koordination)
2. Methoden zur Leistungssteigerung (Entwicklung der Schnelligkeit, Sprungkraft und Wurfkraft)

Vorbereitung auf einen Mehrkampf - gezielt leichtathletische Fertigkeiten verbessern

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten: Dribbeln, Passen und Ballannahme • Grundlegende taktisch-kognitive Fähigkeiten: Freilaufen im Kleinfeldspiel • Bewegungsmerkmale: Pass mit der Innenseite und Ballannahme <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsmerkmale des Dribbelns, Passens und der Ballannahme • Ballerwartungshaltung • Freilaufen 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielgemäßes Konzept/ Taktik-Spiel-Modell: Spiel - Reflexion - Übung - Spiel • Erproben unterschiedlicher Dribbel- und Passformen sowie unterschiedlicher Möglichkeiten des Freilaufens <p>Fachbegriffe - Arbeitsmethode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben • Spielgemäßes Konzept/ Taktik-Spiel-Modell 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Miniversion von Fußball: Kleinfeldspiele • Torschusspiele (z. B. Mattenfußball) • Passen mit der Innenseite • Dribbeln (Hindernisparcours) • Ballannahme • Fairness • Ggf. Gestaltung und Demonstration von Übungsformen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gruppentaktik • Individualtaktik • Pass- und Dribbeltechnik 	<p>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spiel- und Übungsformen zu Taktik und Technik demonstrieren und beschreiben • Umsetzen der einzelnen technischen und taktischen Elemente im Kleinfeldspiel • Anleitung der Mitschüler • Auswahl von Übungsformen <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kleinfeldspiel • Beobachtungskriterien: • Anwendung der taktischen Elemente • Bewegungsqualität der

Bewegungsfeld/Sportbereich:	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Bewegen im Wasser - Schwimmen	D, F	7	24	4	20 (21)

Thema der UVs 3 & 4: Ausdauernd in verschiedenen Lagen schwimmen

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz): 9 BWK 4.1 - 4.3, 9 MK 4.1, 6 UK 4.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Angabe 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.
- eine Langzeitausdauerbelastung (LZA I bis 30 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert - ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit - erbringen.

Methodenkompetenz:

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

Urteilskompetenz:

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

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: D₁, F₂

Leistung

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

Gesundheit

2. grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens

Ausdauernd in verschiedenen Lagen schwimmen

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte Primäres und immer wiederkehrendes Trainingsziel im Schwimmen ist die Erhöhung der (aeroben) Grundlagenausdauer. Dabei werden die schwimmerische Grundtechniken verbessert und ein ruhiges bis zügiges Langstreckenschwimmen ermöglicht.</p>	<p>Der Unterricht sollte abwechslungsreich gestaltet sein. Dies kann über verschiedene, auch aus anderen Sportarten entlehnte Spielformen zur Verbesserung der Ausdauer (z.B. Wasserbasketball, Staffeln etc.) geschehen. Dadurch wird sichergestellt, dass die Schüler den Unterricht nicht als stupide Belastung empfinden, sondern Spaß an der Bewegung haben. Spielerisches Ausdauertraining hat ebenso positive Auswirkungen auf die Verbesserung und Festigung der bereits erlernten Schwimmtechniken. Um einen Trainingseffekt zu erzielen, muss der Unterricht langfristig und regelmäßig angelegt sein. Ferner soll aber auch ein systematischer Trainingsprozess erfolgen, bei dem der Belastungsumfang stetig gesteigert wird. Die angestrebte Verbesserung der Technik dient hierbei der Ökonomie.</p>	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausdauererschulung durch: <ul style="list-style-type: none"> — Spielformen — Bahnenschwimmen mit Umfangsteigerung — 30min ohne Unterbrechung schwimmen • Technikschulung zur Ökonomisieren des Energieverbrauchs: <ul style="list-style-type: none"> — Brustschwimmen — Kraulschwimmen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Begriffe der Trainingslehre: <ul style="list-style-type: none"> — Ausdauer — Trainingsprinzipien 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Schwimmtechniken <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wasserlage • Korrekte Ausführung der Techniken <ul style="list-style-type: none"> ○ Armzug ○ Beinschlag ○ Atmung ○ Wende <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausdauerleistung (30 min)

Bewegungsfeld/Sportbereich:	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Bewegen im Wasser - Schwimmen	C, F	7	6	20, 21	22

Thema des UV: Rettungsschwimmen in der Schule

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) z.B.: 9 BWK 4.4, 6 MK 4.1, 6 UK 4.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

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

Methodenkompetenz:

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

Urteilskompetenz:

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

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: C₃, F₁,

Wagnis und Verantwortung

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

Gesundheit

1. Unfall- und Verletzungsprophylaxe

Rettungsschwimmen in der Schule - Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte Elemente des Rettungsschwimmens als Bestandteil des schulsportlichen Schwimmunterrichts haben einen hohen Aufforderungscharakter. Bei Befragungen lag die weit vor dem Techniklernen und ist genauso beliebt wie „Spiele im Wasser“. Die Bedeutung der Thematik für das Schulschwimmen ist darin begründet, dass in Deutschland im Rahmen von schulischen Aktivitäten am und im Wasser jährlich etwa 5 tödliche Ertrinkungsfälle zu verzeichnen sind.</p> <p>Das Rettungsschwimmen bietet sich in seiner gesamten Komplexität auch für den an:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Biologielehrer vermittelt die Kenntnisse von Atmung und Blutkreislauf und bereitet die biologischen Grundlagen einer Herz-Lungen-Wiederbelebung (HLW) vor, • der Physiklehrer klärt Begriffe wie Auf- und Abtrieb, Druckverhältnisse, Sehen und Hören unter Wasser usw. 	<p>Mit den Lernzielen des Rettungsschwimmens werden die Bewegungserfahrungen erweitert, neue Bewegungsabläufe gelernt, wie auch die Wahrnehmungsfähigkeit und das eigene Verhalten im Gefahrenbereich Wasser verbessert.</p> <p>Das methodische Vorgehen erfolgt zu Beginn induktiv. Die Schülerinnen und Schüler beurteilen die Schülerlösungen mit dem Ziel sich geeigneten Lösungen anzunähern.</p>	<p>Gegenstände</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gefahrensituation erkennen und einschätzen und deshalb auch die Baderegeln als sinnvolle Notwendigkeit einhalten. 2. In Not geratene Personen wahrnehmen, zur Hilfeleistung bereit sein und bewusst lernen wie man eine solche Situation meistert. 3. Einschätzen der eigenen Leistungsfähigkeit unter dem Gesichtspunkt der Wassersicherheit. 4. Gegebenenfalls im Wasser mit Kleidern schwimmen können. 5. Einen ermüdeten Partner im Wasser ans Ufer transportieren können. 6. Eine sich hilflos unter Wasser befindende Person durch Anschwimmen, Abtauchen, Streckentauchen erreichen und an die Wasseroberfläche bringen können. 7. Bewusstlose Personen im Wasser an den Beckenrand schleppen können. 8. Mit Hilfe von Partnern (Kooperations- und Teamfähigkeit) eine Person aus dem Wasser an den Beckenrand oder das Ufer heben und ablegen können. 9. Die Notsituation beurteilen und einschätzen können. 10. Einen Notruf an die Rettungsleitstelle absetzen können. 11. Notwendige Maßnahmen der Ersten Hilfe leisten können. 12. Die in Not geratene Person bis zum Eintreffen des Rettungsdienstes betreuen können. 	<p>Mit dem Rettungsschwimmen wird die zu Verantwortungsbewusstsein, Hilfsbereitschaft, Teamfähigkeit und Kooperation in besonderer Weise angesprochen und entwickelt. Verantwortung für sich und andere durch entsprechende übernehmen zu können, steht hier über der reinen Sportivität!</p> <p>unterrichtsbegleitend: Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einbringen von Lösungsvorschlägen • Beurteilung von Lösungsvorschlägen <p>punktuell: Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anforderungen für Rettungsschwimmabzeichen • Kenntnis der Verhaltensregeln im Wasser

Bewegungsfeld/Sportbereich:	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
Bewegen an Geräten - Turnen	<i>D_{CF}</i>	<i>7</i>	<i>16</i>		<i>23</i>

Thema des UV: Eigenverantwortlich auf einen turnerischen Wettkampf vorbereiten

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) z.B.: 9 BWK 5.1 - 5.4, 9 MK 5.1 & 5.3, 9 UK 5.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrechterhalten. (6 BWK 5.1)
- technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen (z. B. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben.
- An ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen an den Stationen bewältigen und grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen
- Zwischen Sicherheitsstellung und Hilfeleistung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und deren Funktionen erläutern

Methodenkompetenz:

- In Gruppen selbstständig, aufgabenorientiert und sozial verträglich üben sowie für sich und andere verantwortlich Aufgaben im Übungs- und Lernprozess übernehmen
- Bewegungsgestaltungen und -kombinationen an den unterschiedlichen Turngeräten zusammenstellen und präsentieren

Urteilskompetenz:

- Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-koordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: D₁, C_{2,3}, F₁

Leistung

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

Wagnis und Verantwortung

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

Gesundheit

1. Unfall- und Verletzungsprophylaxe

Eigenverantwortlich auf einen turnerischen Wettkampf vorbereiten

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Differenzierung über Geräteauswahl, Schwierigkeit der Elemente und ggf. Einstellung auf den Partner • Ansonsten s. Gegenstände • Fachbegriffe • Differenzierung • Ansonsten s. Gegenstände 	<ul style="list-style-type: none"> • Eigenständiges Auf- und Abbauen der Gerätestationen durch die Schüler • induktives Vorgehen beim Ausprobieren und Auswählen der Elemente • deduktives Vorgehen bei normierten Bewegungen • Eigenständige Entwicklung der Kriterien (Schwierigkeit, Qualität etc.) durch die Schüler <p>Fachbegriffe - Arbeitsmethode</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben, Entwicklung und Anwenden (Schüler- und Lehrerinfo) 	<p>Auswahl der Geräte und Elemente durch L und S</p> <ul style="list-style-type: none"> • Boden (z.B. Rollen vw. und rw. in ihren Variationen und Schwierigkeiten, Handstände, Räder, gymnastische Elemente, Radwende, Handstützüberschlag, Flick-Flack etc.) • Reck (z.B. Sprung in den Stütz, Abzug, Überdrehen, Aufschwung, Umschwung, Unterschwünge, Laufkippe, Fallkippe, Mühlumschwung, Knieumschwung, Felge vl., Hocke etc.) • Barren (z.B. Sprung in den Stütz, Schwingen, mit Grätschen, Außenquersitz, Kehren, Wenden, Kippaufzug, Rolle vw., Oberarmstand, Stemmen, Kippen etc.) • Balancieren (z.B. unterschiedliche Gerätestationen, aber auch Balken) • Sprung (z.B. Bock, Doppelbock, Querkasten, Längskasten: Grätsche, Hockwende, Hocke, Handstützüberschlag) 	<p>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sorgfalt und Sicherheit bei Auf- und Abbau der Stationen • Umsetzung der vorgestellten bzw. entwickelten turnerischen Elemente • Umsetzung der besonderen Sicherheitsbestimmungen • Beobachtungskriterien: • Vielfalt und Schwierigkeit der geturnten Elemente • Ausführungsqualität • Eigenständigkeit beim Übungsprozess und ggf bei der Entwicklung der Stationen <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Turnmehrkampf an drei unterschiedlichen Stationen • Beobachtungskriterien: • Bewegungsschwierigkeit der einzelnen Elemente • Bewegungsqualität der einzelnen Elemente

Bewegungsfeld/Sportbereich:	<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>
Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	<i>D_{CF}</i>	<i>7</i>	<i>12</i>		<i>24</i>

Thema des UV: Geräte in Bewegungen integrieren – rhythmische Sportgymnastik

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) z.B.: 9 BWK 6.1 & 6.3, 9 UK 6.1

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.
- Objekte oder Materialien in das ästhetisch-gestalterische Bewegungshandeln integrieren.

Urteilskompetenz:

- die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: B_{2,3}

Bewegungsgestaltung

2. Variationen von Bewegung (u.a. räumlich, zeitlich, dynamisch)
3. Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und -objekte.

Geräte in Bewegungen integrieren - rhythmische Sportgymnastik

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

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 <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundbewegungsarten • Spannung und Entspannung 	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren: spielerischer Umgang mit Rhythmus - erproben der Grundbewegungen in Verbindung mit Handgeräten • Gruppenarbeit: sich auf einen Bewegungsablauf einigen und diesen durch Variation und Weiterentwicklung gestalten • Erstellen einer Übersicht möglicher Gestaltungsaspekte <p>Fachbegriffe - Arbeitsmethoden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hüpfen, Laufen, Gehen, Federn, Springen, etc. • Rhythmisierung mit Gegenständen (Stäbe, Keulen, Bänder, etc.) • Grundbewegungen bewusst mit Spannung und Entspannung durchführen (Bewegungsumfang) • Halle in ihrer Weite ausnutzen (Raumwege) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rhythmus • Bewegungsumfang • Raumweg 	<p>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kreativität bei der Nutzung der Handgeräte • Umsetzen der einzelnen Grundbewegungen • Beobachungskriterien: • Vielfalt der Nutzung der Handgeräte • Ausführungsqualität <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation eines Bewegungsablaufs, passend zur Musik • Beobachungskriterien: • Bewegungsrhythmus • Ausführungsqualität • Kreativität

Bewegungsfeld/Sportbereich: Spielen in Regelstrukturen	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. - Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	E	7	15		25

Thema des UV: Regeln im Spiel und als Schiedsrichter anwenden - Basketball regelkonform spielen

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) 9 BWK 7.3, 9 MK 7.3, 9 UK 7.2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden.

Methodenkompetenz:

- Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen.

Urteilskompetenz:

- den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen.

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: E₃

Kooperation und Konkurrenz

3. (Spiel-)Regeln und deren Veränderungen

Regeln im Spiel und als Schiedsrichter anwenden - Basketball regelkonform spielen

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Spielen und Beobachten von Spielen sind Grundlage für alle Lernziele • Technikübungen dienen hauptsächlich der regelgerechten Bewegungskausführung (Schrittregel, Dribbling) • Taktische Übungen dienen hauptsächlich der regelgerechten Spielweise 	<ul style="list-style-type: none"> • Genetisches Vorgehen: <ul style="list-style-type: none"> — Aus dem Spiel Regeln aufgreifen und thematisieren — Regeln lernen (HA) — Notwendige Techniken und Taktiken werden von Regelverstößen ausgehend erarbeitet • Schiedsrichtertätigkeit und „Selbstanzeige“ gemäß BB-Regeln 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lernen und Anwenden der „vereinfachten BB-Regeln für die Schule“ <ul style="list-style-type: none"> — Im Spiel (Fouls anzeigen) — Als Schiedsrichter — Als Zuschauer • Überprüfung der Anwendbarkeit <ul style="list-style-type: none"> — Regeln verändern — Regeln bewerten • Technische Voraussetzungen schaffen <ul style="list-style-type: none"> — Dribbling — Schrittregel - Korbleger / Korbwurf • Taktische Voraussetzungen schaffen <ul style="list-style-type: none"> — Blocken — Verteidigung <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wichtigsten Regeln (siehe Regelkarten) benennen • Regelübertretung korrekt anzeigen 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schiedsrichtertätigkeit • „Selbstanzeige“ von Regelverletzungen • Regelkonformes Spiel <ul style="list-style-type: none"> ○ Schritte ○ Dribbling ○ Abwehrverhalten <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schiedsrichtertätigkeit • Faires, regelgerechtes Spiel

Bewegungsfeld/Sportbereich:	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
1. (3) Den Körper wahrnehmen, Bewegungsfähigkeiten erweitern /(Laufen, Springen, Werfen - LA	A _D F	8	12		26 (29)

Thema des UV: Laufen im grünen Bereich - - Erarbeitung von allgemeinen Trainingsprinzipien zur Grundlagenausdauer als Hinführung zum selbstständigen Ausdauerlaufen.

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) z.B.: 9 BWK 1.2 & 3.3, 9 MK 3.2, 9 UK 1.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- ausgewählte Faktoren psycho-physischer Leistungsfähigkeit (u. a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen weiterentwickeln und dies in sportbezogenen Anforderungssituationen - auch unter Druckbedingungen - zeigen. (9 BWK 1.2)
- beim Laufen eine Langzeitausdauerleistung (LZA I / LZA II 30 - 60 Minuten) gesundheitsorientiert - ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit - erbringen und einzelne Belastungsgrößen beim Ausdauertraining benennen sowie Auswirkungen auf die Gesundheit beschreiben. (9 BWK 3.3)

Methodenkompetenz:

- selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen. (9 MK 3.2)

Urteilskompetenz:

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

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: A_{1,2}, D₃, F₂

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

1. Wahrnehmung und Körpererfahrung
2. Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

Leistung

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

Gesundheit

2. grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens

Laufen im grünen Bereich - - Erarbeitung von allgemeinen Trainingsprinzipien zur Grundlagenausdauer als Hinführung zum selbstständigen Ausdauerlaufen.

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche individuelle Voraussetzungen im Bereich der Kondition ermitteln und berücksichtigen • gemeinsame Zielsetzung festlegen • Phasierung der Laufbewegung • Kriterien für eine bewegungsökonomische Lauftechnik <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Begriff der Kondition: Ausdauer, Kraft, Schnelligkeit, Beweglichkeit, Koordination • individuelle Leistungsfähigkeit • Grundlagenausdauer • Schrittlänge und -frequenz, Armbewegung etc. 	<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Feststellen der individuellen Stärken und Schwächen im Bereich der Ausdauer mittels Pulskontrolle und weiteren (subjektiven) Parametern • Entwicklung eines Trainingsplans • Verbesserung der Grundlagenausdauer durch kennen lernen und anwenden der richtigen Lauftechnik sowie regelmäßigen Trainings <p>Fachbegriff</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trainingsplan • Trainingsmethoden 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • mit Hilfe von z.B. Cooper Test • Pulsmessung (auch Pulsuhren) zur Kontrolle des individuellen Leistungsfortschritts • individuelle Trainingspläne <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pulsmessung 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausdauerläufe <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Anwendung der erlernten Lauftechnik und der Pulsmessung • Ökonomisierung des Lauf tempos <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abschlusslauf nach vorher festgelegten Kriterien; Berücksichtigung des individuellen Leistungsfortschritts <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zeit (60min - 1; 45min - 2; 30min - 3; 15min - 4) • Ökonomie der Bewegung

Bewegungsfeld/Sportbereich: Spielen in Regelstrukturen	<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>
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	<i>E</i>	<i>8</i>	<i>12</i>		<i>27</i>

Thema des UV: Spiele anderer Kulturkreise - spielübergreifend taktische und technische Fertigkeiten anwenden

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) 9 BWK 2.1, 2.2 & 2.3, 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. (9 BWK 2.1)
- in unterschiedlichen Spielen mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln. (9 BWK 2.2)
- Spiele aus anderen Kulturen vor dem jeweiligen kulturellen Hintergrund einordnen und spielen. (9 BWK 2.3)

Methodenkompetenz:

- Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) - auch außerhalb der Sporthalle - initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern. (9 MK 2.1)

Urteilskompetenz:

- Bewegungsspiele - auch aus anderen Kulturen - hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele beurteilen. (UK 2.1)

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: E_{1,2,3}

Kooperation und Konkurrenz

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

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Varianten des Fußballspiels • Grundlagen von Indiacca • Grundlagen des Ultimate-Frisbee <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Torschusspiel • Endzonen-Spiel • Rückschlagspiel 	<ul style="list-style-type: none"> • Nachspielen der eingeführten Bewegungsspiele • Erst spielen, dann das Spiel tiefer verstehen, dann etwas vom Andersartigen verstehen. • Eigenes Erleben an die Stelle des bloßen Betrachtens setzen 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indoorfußball, Futsal • Indiacca • Ultimate-Frisbee <p>Fachbegriffe aus...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indoorfußball, Futsal • Indiacca • Ultimate-Frisbee 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einlassen auf die „neuen“ Anforderungen • Entwicklung des Spielverständnis und Verstehen der Andersartigkeit (z.B. Taktik) • Einsatz

Bewegungsfeld/Sportbereich:	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	D	8	12		28

Thema des UV: Hoch hinaus - unterschiedliche Hochsprungtechniken kennenlernen und Wettkämpfe unter relativen Bewertungsvorgaben durchführen.

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) z.B.: 9 BWK 3.1,2; 9 MK 3.2, 9 UK 3.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Leichtathletische Disziplinen (Lauf, Sprung, Wurf oder Stoß) auf erweitertem technisch- koordinativen Fertigkeiteniveau ausführen und grundlegende Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten in ihrer Funktion erläutern. (9 BWK 3.1)
- eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z. B. Hochsprung, Kugelstoßen) in der Grobform ausführen. (9 BWK 3.2)

Methodenkompetenz:

- Selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen. (9 MK 3.2)

Urteilskompetenz:

- Die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen. (9 UK 3.1)

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: D₃

Leistung

3. differenziertes Leistungsverständnis (z.B. relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung)

Abspraken der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung																						
<p>Inhalte Über Gräben, Pfützen oder Zäune - Springen ist eine Bewegungsform, zu der wir heute höchstens bei einer Erlebniswanderung noch aufgefordert sind. Unser Alltag bietet dagegen selten Gelegenheiten, unser Können auf diesem Gebiet zu testen.</p> <p>Ziel: Hochsprungwettkampf</p> <ul style="list-style-type: none"> absolute Sprunghöhen individuelle Sprunghöhe in Relation zu den körperlichen Voraussetzungen des Schülers <p>Dieses Vorgehen besitzt allgemein hohen Aufforderungscharakter und motiviert besonders schwächere Schüler dazu, ihre persönliche Bestleistung anzustreben.</p>	<p>Im Gegensatz zum Springen beim Parkour, das auch als normfreies Springen bezeichnet werden könnte, stehen hier jedoch die klassischen Hochsprungstile im Mittelpunkt, wie sie auch in diversen Sportwettkämpfen ausgeführt werden. Um den Schülern möglichst vielfältige Sprungerfahrungen zu ermöglichen, werden neben dem bekannten Flop auch der Straddle, der Hocksprung und der Schersprung vorgestellt und erprobt. Anschließend entscheiden die Schüler selbst, mit welcher Technik sie am erfolgreichsten sind und welcher sie sich von nun an zielgerichtet widmen möchten.</p>	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> Im Sprunggarten - Springen als „Fliegen“ erleben Von Flop bis Straddle - Hochsprungstile erproben Wettkämpfen auf Augenhöhe - ein Relativwettkampf Videoanalyse 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> Erproben der unterschiedlichen Techniken <p>punktuell:</p> <table border="0"> <tr> <td colspan="2">• (relativer) Hochsprungwettkampf:</td> </tr> <tr> <td>80%</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>79%</td> <td>1-</td> </tr> <tr> <td>78%</td> <td>½</td> </tr> <tr> <td>77%</td> <td>2+</td> </tr> <tr> <td>76% -75%</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>74%</td> <td>2-</td> </tr> <tr> <td>73%</td> <td>2/3</td> </tr> <tr> <td>72%</td> <td>3+</td> </tr> <tr> <td>71% - 70%</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td colspan="2">usw.</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> Demonstration einer Technik 	• (relativer) Hochsprungwettkampf:		80%	1	79%	1-	78%	½	77%	2+	76% -75%	2	74%	2-	73%	2/3	72%	3+	71% - 70%	3	usw.	
• (relativer) Hochsprungwettkampf:																									
80%	1																								
79%	1-																								
78%	½																								
77%	2+																								
76% -75%	2																								
74%	2-																								
73%	2/3																								
72%	3+																								
71% - 70%	3																								
usw.																									

Bewegungsfeld/Sportbereich:	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. - Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Bewegen an Geräten - Turnen	C/E	8	16		30

Thema des UV: Eine kleine Zirkusvorstellung - Partner- / Gruppenakrobatik

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) 9 BWK 5.3 & 5.4, 9 MK 5.2, 9 UK 5.2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- eine turnerische oder akrobatische Gruppengestaltung kooperations- und teamorientiert entwickeln, einüben und präsentieren sowie dazu Ausführungs- und Gestaltungskriterien benennen. (9 BWK 5.3)
- zwischen Sicherheitsstellung und Hilfeleistung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und deren Funktionen erläutern. (9 BWK 5.4)

Methodenkompetenz

- Bewegungsgestaltungen und -kombinationen zusammenstellen und präsentieren. (9 MK 5.2)

Urteilskompetenz

- eine Präsentation - allein oder in der Gruppe - nach ausgewählten Kriterien bewerten. (9 UK 5.2)

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: C_{1,3}, E₂

Wagnis und Verantwortung

1. Spannung und Risiko
3. Handlungssteuerung (u.a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder -minderung)

Kooperation und Konkurrenz

2. soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen

Eine kleine Zirkusvorstellung – Partner- / Gruppenakrobatik

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertrauensübungen • Differenzierte Angebote von Schwierigkeiten, z.B. über Stationskarten • Bewegungsmerkmale und -zusammenhänge beim Auf- und Abbau der Pyramiden herausarbeiten • Grundlegende biomechanische Aspekte 	<p>Stationenlernen oder andere Form der Gruppenarbeit Induktives Vorgehen auf der Basis klar formulierter Sicherheitsregeln</p> <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stationenlernen • Schüler helfen/sichern Schülern: Bewegungshilfe, Bewegungsunterstützung, Bewegungsbegleitung • Erproben, Entwicklung und Anwenden (Schüler- und Lehrerinfo) 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertrauensübungen (z.B. Pendel, Brett anheben oder hochheben, V-Balancen, Stuhlbalance etc.) • Einstiegsübungen (z.B. gotisches Tor, Kniestand, Fächerpyramide etc.) • Bankpyramiden: 2er, 3er, 4er, 5er, 6er bis hin zur Klassenpyramide (maximal dreistöckig) • Akrobatische Figuren • Aufstellen von Bewertungskriterien <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Handgelenkgriff, Unterarmgriff, Kreuzgriff • Körperspannung • Kommunikation • Aufstiegspunkt/Belastungspunkt • Wirbelsäule, Beckenkamm, • Drehmoment • Gleichgewicht/ gemeinsamer Körperschwerpunkt 	<p>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sorgfalt und Sicherheit beim Üben • Erprobung der vorgestellten bzw. entwickelten Figuren • Intensität des Übungsprozesses <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vielfalt und Schwierigkeit der geturnten Figuren • Gestalterische Elemente beim Auf- und Abbau der Figuren • Ausführungsqualität • Bewegungsbereitschaft <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gruppengestaltung mit erarbeiteten Elementen • Beobachtungskriterien anhand des aufgestellten Katalogs

Bewegungsfeld/Sportbereich:	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. - Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Gestalten, Tanzen, Darstellen- Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	B/E	8	12		31

Thema des UV: Step-Aerobic-eine Choreographie in Gruppen erarbeiten und präsentieren

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) 9 BWK 6.2 & 6.4, 9 MK 6.1, 9 UK 6.1 & 6.2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- in eigenen Bewegungsgestaltungen erweiterte Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsdynamik, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung) in der Gruppe anzuwenden und zielgerichtet zu variieren. (9 BWK 6.2)
- Eine Fitnessgymnastik in der Gruppe nach vorgegebenen Kriterien präsentieren und grundlegende Merkmale und Formen erläutern (9 BWK 6.4)

Methodenkompetenz

- ausgehend von vorgegebenen Gestaltungsanlässen oder -themen Kompositionen kriteriengeleitet in der Gruppe entwickeln und präsentieren sowie zentrale Ausführungskriterien (z. B. Synchronität, Bewegungsfluss) beschreiben und erläutern. (9 MK 6.1)

Urteilskompetenz

- die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen. (9 UK 6.1)
- Bewegungsbezogene Klischees (u.a. Geschlechterrollen) in diesem Bewegungsfeld beurteilen (9 UK 6.1)

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: B_{1,2}

Bewegungsgestaltung

Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch)

Variationen von Bewegung (u.a. räumlich, zeitlich, dynamisch)

Step-Aerobic-eine Choreographie in Gruppen erarbeiten und präsentieren

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kooperation ist die Grundlage für alle Lernziele des UVs • Technikübungen dienen hauptsächlich der regelgerechten Bewegungsausführung 	<p>Methodisches Vorgehen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erlernen vielfältiger Grundschrirte und unterschiedlicher Ausgangspositionen • Erlernen verschiedener Armbewegungen • Gruppenarbeit -Erarbeiten einer Choreographie • Präsentieren der eigenen Choreographie • SuS und Lehrer reflektieren und bewerten die Gruppenleistung 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lernen <ul style="list-style-type: none"> — der Fachbegriffe — erkennen u beheben von Lernhindernissen — verschiedener Ausgangsstellungen • Technische Voraussetzungen schaffen <ul style="list-style-type: none"> — Grundschrirte/Armbewegungen — Rhythmusgefühl — Lesen und Verstehen von Schrittbeschreibungen • Kooperative Voraussetzungen schaffen <ul style="list-style-type: none"> — variable Gruppenzusammensetzungen 	<p>Unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführung der Grundschrirte • Körperspannung-Bewegungsfluß • Armbewegungen • Synchronität • Bewusstmachen von Bewertungszusammenhängen • Rhythmusgefühl • Schwierigkeitsgrad • Kooperation in der Gruppe • Hausaufgaben: Planung von Schrittkombinationen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der eigenen Choreographie

<http://www.standardsicherung.schulministerium.nrw.de/materialdatenbank...>

Voll ausgearbeitete Unterrichtsreihe für eine Jahrgangsstufe 9 über 7 Doppelstunden mit Aufgabenstellung und Bewertungsbogen.

http://www.schulsport-nrw.de/info/02_schulsportpraxis/skI_gy_uv.html

Bewegungsfeld/Sportbereich:	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Spiele in Regelstrukturen	D _E	8	14		32

Thema des UV: Das Badmintonspiel verbessern

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) z.B.: 9 BWK 7.2, 9 MK 7.1, 9 UK 7.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- 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. (9 BWK 7.2)

Methodenkompetenz:

- Abbildungen von Spielsituationen (z. B. Foto, Film) erläutern. (9 MK 7.1)

Urteilskompetenz:

- die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen. (9 UK 7.1)

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: D₁, E₄

Leistung

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination)
-
-
- Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u.a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe).

Das Badmintonspiel verbessern

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbesserung der taktischen Möglichkeiten durch eine Erweiterung des technischen Repertoires • Kenntnisse der Regeln des Einzelspiels 	<ul style="list-style-type: none"> • die unterschiedlichen Grundfertigkeiten Aufschlag, Clear und Drop anhand von Videoaufzeichnung erarbeiten bzw festigen • den Aufschlag von unten mit verschiedenen Abständen zum Netz einüben und als Element der Spieleröffnung anwenden • einen zielgerichteten Aufschlag von unten und den Drop und Smash als spieltaktisches Element erkennen und anwenden können 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Drop • Aufschlag • Smash • Laufwege, zentrale Position • Vertiefung der Lauftechnik • mit methodischen Hilfen (Partnerhilfe beim Aufschlag, ruhender Ball beim Drop, Lehrfilme etc.) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Treffpunkt / Flugkurve • Pronation/ Supination 	<p>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beherrschung technischer Elemente • Effektivität im Spiel • Regelanwendung des Einzelspiels <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Turnier <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • qualitative Bewegungskonsequenz • Effektivität im und für das Spielgeschehen • Bewegungsintensität, Einsatz

Bewegungsfeld/Sportbereich:	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Spiele in Regelstrukturen	E _b	8	16		33

Thema des UV: Auf dem Weg zum 6 gegen 6 – das Volleyballspiel stetig verbessern

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) z.B.: 9 BWK 7.1 & 7.2, 9 MK 7.2, 9 UK 7.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren. (9 BWK 7.1)
- 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. (9 BWK 7.2)

Methodenkompetenz:

- spieltypische verbale und non- verbale Kommunikationsformen anwenden. (9 MK 7.2)

Urteilskompetenz:

- die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen. (9 UK 7.1)

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: E₁, D₃

Kooperation und Konkurrenz

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

Leistung

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

Auf dem Weg zum 6 gegen 6 – das Volleyballspiel stetig verbessern

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • durch Festigung der Grundfertigkeiten (Aufschlag, Pritschen und Baggern) die Durchführung des Zielspiels ermöglichen • taktische Elemente als qualitative Indikatoren für die Qualität des Spiels erkennen und anwenden. • Spielregeln als hilfreiche Beschränkungen des Spiels sehen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielqualität durch Technik • Technik durch Üben • Taktik als Schlüssel zum Sieg • Regeln als notwendige Eingrenzung 	<ul style="list-style-type: none"> • die Grundfertigkeiten Aufschlag, Pritschen und Baggern in spielnahen Übungsformen unter körperlicher Belastung üben und festigen • Anwendung der Grundfertigkeiten in Spielsituationen unter taktischen Aspekten • Einsetzen der Regelkenntnisse zur Verbesserung des Spielergebnisses 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spezielle Aufwärmübungen zur Festigung der Grundfertigkeiten in Partner- und Gruppenarbeit • spielnahe Übungen zum Erkennen taktischer Strukturen im Spiel • Großfeldspiel in verschiedenen Aufstellungsformen, um deren taktische Unterschiede zu erkennen • Spiel mit unterschiedlichen Regelstrukturen zur Erleichterung des Zielspiels • Wettkampfmäßiges Spiel in Turnierform zur Einübung von Technik und Taktik in Stresssituationen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorderspieler/Hinterspieler • Angriffsspieler/Abwehrspieler • Steller • Spielsystem VI vorne / VI hinten • Läufer-system, Spiel über die 3 • Angriffslinie • Regelkenntnisse 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umsetzen der technischen Fertigkeiten in der jeweiligen Spielsituation • Richtiges Spielverhalten bezüglich des gespielten taktischen Systems • Nachweis der Regelkenntnisse <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität • Entscheidungsrichtigkeit • Effektivität für das Spielgeschehen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anwendung taktischer Überlegungen in spielnahen Gruppenübungen und im Spiel <p><u>Beobachtungskriterium:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Technisch richtige Ausführung • Richtige Auswahl der taktischen Maßnahme • Erfolgsquote • Einsatz

Bewegungsfeld/Sportbereich:	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Ringens und Kämpfen - Zweikampfsport	E/C	8	10	11	34

Thema des UV: „ 1:1 jetzt aber richtig!“ - Gemeinsame Entwicklung von Halte- und Befreiungstechniken zur Anwendung im kontrollierten Kampf.

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz): 9 BWK 9.1, 9.2; 9 MK 9.1, 9.2; 9 UK 9.1, 9.2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Techniken zum Fallen, Halten und Befreien) und taktisch-kognitive Fähigkeiten (Ausweichen, Blocken, Fintieren) beim Ringen und Kämpfen anwenden und in ihrer Funktion erläutern. (9 BWK 9.1)
- Mit Risiko und Wagnis beim Kämpfen situationsangepasst umgehen sowie regelgerecht und fair miteinander kämpfen. (9 BWK 9.2)

Methodenkompetenz:

- Regeln für chancengleiches und faires Miteinander im Zweikampf erstellen und einen Zweikampf nach festgelegten Regeln leiten. (MK 9.1)
- Kriteriengeleitetes Partnerfeedback im Übungs- und Zweikampfprozess geben. (MK 9.2)

Urteilskompetenz:

- Die eigene und die Leistungsfähigkeit anderer in Zweikampfsituationen beurteilen. (9 UK 9.1)
- Eigeninitiative und faires Verhalten beim Zweikämpfen beurteilen. (9 UK 9.2)

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: E₁, C_{1,2,3}

Kooperation und Konkurrenz

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

Wagnis und Verantwortung

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

„1:1 jetzt aber richtig!“ – Gemeinsame Entwicklung von Halte- und Befreiungstechniken zur Anwendung im kontrollierten Kampf.

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: (9)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Kräftemessen • Verantwortungsvoller Umgang miteinander • Aggressionen beherrschen • Gemeinsam Regeln erarbeiten und einhalten 	<ul style="list-style-type: none"> • Induktive Aufgabenstellungen für Erarbeitung von Kriterien für Halte- und Befreiungstechniken • Deduktive Vermittlung der Fallschule • Kleingruppenarbeit für die Erweiterung motorischer Fähigkeiten im Bereich des Bodenkampfes • Erarbeitung der Hauptbewegungsaspekte einer ausgewählter Wurftechniken anhand eines Phasenstrukturmodelles 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorwärtsrollen aus dem Kniestand, aus der Hocke, aus dem Stand, über einen Partner • Rückwärtsrollen aus der Rückenschaukel, aus der Hocke, aus dem Stand • Seitwärtsfallen aus der Kniestand, aus dem Stand • Haltegriffe mit entsprechender Befreiung • Bodenrandori <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Haltegriffe (Kesa-Gatame, Yoko-Shiho-Gatame, Tate-Shiho-Gatame, Kami-Shiho-Gatame) • Wurftechniken (O-Soto-Otoshi, O-Goshi) • Kenntnisse zum Regelwerk des Randori 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • SuS können sicher rückwärts und vorwärts rollen und seitwärts fallen • SuS kennen die Kriterien für das Funktionieren der Haltetechniken • SuS können die Kriterien für funktionierende Haltetechniken umsetzen • SuS können die erlernten Techniken in einer Kampfsituation anwenden • SuS sind in der Lage zu entscheiden auf welche Wurf- und Falltechniken sie sich einlassen

Bewegungsfeld/Sportbereich: Spielen in Regelstrukturen	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. - Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	A	9	12		35

Thema des UV: Funktionales Aufwärmen für funktionales Krafttraining

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) 9 BWK 1.1 & 1.2 , 9 MK 1.2, 9 UK 1.2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- sich selbstständig funktional – allgemein und sportartspezifisch - aufwärmen und entsprechende Prozesse funktionsgerecht planen. (9 BWK 1.1)
- ausgewählte Faktoren psycho-physischer Leistungsfähigkeit (u. a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen weiterentwickeln und dies in sportbezogenen Anforderungssituationen - auch unter Druckbedingungen - 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:

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

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: A_{2,3} F_{1,2,3}

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

2. Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
3. Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Gesundheit

1. Unfall- und Verletzungsprophylaxe
2. grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens
3. unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive

Funktionales Aufwärmen für funktionales Krafttraining

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elemente des Aufwärmens • Effekte des Aufwärmens • Selbstständige Gestaltung von Aufwärmprogrammen • Beurteilung von durchgeführten Aufwärmprogrammen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Allgemeines/ spezielles Aufwärmen • Laufteil • Dehnen - <i>kontrovers</i> • Kräftigen • Feedback 	<ul style="list-style-type: none"> • Selbstständige Planung, Gestaltung und Durchführung von Aufwärmphasen im Unterricht • Feedback zum Aufwärmprogramm geben 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterschiedliche Gestaltung des Laufteils • Basis-Kräftigungsübungen • Auf spätere Belastung angepasstes spezielles Aufwärmen (hier: kraftspezifisch) • Feedback • (Basis-Dehnübungen) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dehnen → Gefahr: Absenken des Muskeltonus • statisch/ dynamisch • Schmerzgrenze • Spannung • Beanspruchte Muskulatur 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selbstständiges Arbeiten in z.B. Partnerarbeit <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • In Kleingruppen zu einem vereinbarten Termin <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung und Demonstration eines Aufwärmprogramms zu Stundenbeginn

Bewegungsfeld/Sportbereich:	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Bewegung an Geräten - Turnen	C	9	12		36

Thema des UV: Über Tische und Bänke gehen - Parkour: Hindernisse mithilfe von grundlegenden Sprung- und Landetechniken überwinden.

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) z.B.: 9 BWK 5.1 & 5.2, 9 MK 5.3, 9 UK 5.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- an Turngeräten (u.a. Boden, Sprunggerät, Reck oder Stufenbarren, Balken oder Parallelbarren) oder Gerätekombinationen turnerische Bewegungen auf technisch-koodinativ grundlegendem Niveau normungebunden oder normgebunden ausführen und verbinden.
- an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen.

Methodenkompetenz:

- sich in turnerischen Übungs- und Lernprozessen fachsprachlich situations-angemessen verständigen sowie grundlegende methodische Prinzipien des Lernens und Übens turnerischer Bewegungen erläutern.

Urteilskompetenz:

- Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-koodinativer Leistungsfähigkeit beurteilen.

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: C_{1,2}

Wagnis und Verantwortung

1. Spannung und Risiko
2. Emotionen (u.a. Freude, Frustration, Angst)

Über Tische und Bänke gehen - Parkour: Hindernisse mithilfe von grundlegenden Sprung- und Landetechniken überwinden.

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hindernisse sicher und schnell überwinden • Bewegungsbeschreibungen • Sicherheitsstellungen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsmerkmale / Bewegungsphasen der Parkourtechniken. 	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben, Vergleichen und Entwickeln von Techniken zur Überwindung verschiedener Hindernisse • Variationen von Techniken unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben, Experimentieren • Variieren, Präsentieren 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Parkourtechniken zum Überwinden verschiedener Hindernisse anwenden und sichern <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Benennen der Techniken und Organisationsformen (siehe u.a. „Parkoursport im Schulturnen“) 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auf- und Abbau der Geräte • Mitarbeit an den Stationen • Sicherheitsstellungen <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung, Präsentation, Demonstration und Reflexion der eigenen Techniken (Theorie und Praxis) • Sicherer und zügiger Auf- und Abbau <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gewählte Schwierigkeit und Bewältigung eines Abschlussparkours • (Zeitaspekt)

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich: Gestalten, Tanzen, Darstellen</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. - Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	B	9	12		37

Thema des UV: Videoclip Dancing - Tanzen wie die Stars

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) 9 BWK 6.1,6.2, 9 MK 6.1, 9 UK 6.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

- ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewegens - auch in der Gruppe - strukturgerecht ausführen und durch Erhöhung des Schwierigkeitsgrades oder durch Erhöhung der Komplexität verändern,
- in eigenen Bewegungsgestaltungen erweiterte Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsdynamik, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung)- auch in der Gruppe - anwenden und zielgerichtet variieren,

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.

Urteilskompetenz

- die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen,

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: B_{1,2}

Bewegungsgestaltung

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

Videoclip Dancing – Tanzen wie die Stars

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktuelle Tanzchoreographien knüpfen an die Lebenswirklichkeit der SuS an • Bewegungsaufgaben stoßen kreative Prozesse an • Präsentationen fördern Mut und Selbstbewusstsein <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Takt, Rhythmus 	<p>Methoden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit im Wechsel • Schwerpunkt auf Interaktion in der Gruppenarbeit • Differenzierung durch die Ernennung von „SpezialistInnen“, die mit Gruppen unterschiedlichen Niveaus arbeiten 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erarbeitung eines vorgegebenen Videoclips (Links zu den Clips in der Anlage), z.B. <ul style="list-style-type: none"> — „party-Rock-Anthem“ Flashmob — Hip-Hop-Country Mix mit „Hanna Montana“ — „Danceflor“ Clip <p>Vorbereitung der Präsentation des Clipdance mit selbstgestaltetem Anfang und oder Ende (Gruppe)</p> <ul style="list-style-type: none"> — Bewertungskriterien gemeinsam festlegen, z.B. Zeit (8 x 8), Ausführung, Synchronizität, Einfallsreichtum, <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewertungskriterien 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufnahme des dargebotenen Bewegungsrepertoires • Einbringen von Fachwissen als SpezialistIn • Einbringen der Kreativität • Integration in die Partner/Gruppenarbeit <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation des erlernten Tanzes mit selbst gestaltetem Anfang oder Schluss

Bewegungsfeld/Sportbereich: Spielen in Regelstrukturen	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. - Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	E	9	12		38

Thema des UV: Gruppentaktisches Verhalten (Positionsspiel) im Handballspiel erfahren und anwenden

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) 9 BWK 7.1, 9 MK7. 2, 9 UK 7.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten entwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden

Methodenkompetenz:

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

-

Urteilskompetenz:

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

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: E₁

Kooperation und Konkurrenz

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

2.

Gruppentaktisches Verhalten im Handballspiel erfahren und anwenden

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zusammenspiel ohne und mit Gegenspieler/In • Freilaufverhalten • Überzahlspiele • Gleichzahlspiele • Sportspielturnier <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Taktik: Individual-, Gruppen- und Mannschaftstaktik (hauptsächlich theoretische Erarbeitung) 	<ul style="list-style-type: none"> • Selbstständiges Üben von Spielsituationen • Kleine Spiele in ihrer Bedeutung für grundlegende Fertigkeiten und Fähigkeiten nutzen • Stationenlernen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abwehrsysteme • Angriffssysteme 	<p>Gegenstände</p> <p>Kleine Spiele (wie z.B. 10er-Ball, Tigerball, Wächterball, Kombinationsball, Touch-Down, Nummernball etc.)</p> <p>Vorbereitende Spiele:</p> <p>3:1- Überzahl 5:3- Überzahl</p> <p>Gleichzahlspiele</p> <p>3:3 4:4 5:5</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Blickkontakt aufnehmen, zum Anspiel anbieten, Anspielbereitschaft signalisieren Deckungsbereich des Gegenspielers Umschalten ohne Gegenstoß</p>	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kriterien geleitete Beurteilung für Kleine und vorbereitende Spiele anwenden <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Überprüfung in einer ausgewählten Spielform <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zusammenspiel • Freilaufen • Anbieten • Herausspielen und Verwerten von Zielschussaktionen • Adäquates Verteidigungsverhalten im Positionsspiel

Bewegungsfeld/Sportbereich:	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport	A _{CF}	9	12		40

Thema des UV: Beispielthema für die skifahrenden Klassen

Unterwegs auf Skiern oder Rollen – Auf einem Klassenausflug / einer Klassenfahrt neue Bewegungserfahrungen sammeln

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) z.B.: 9 BWK 8.1 & 8.2, 9 MK 8.1, 9 UK 8.1 & 8.2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- 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. (9 BWK 8.1)
- technisch-koordinative Fertigkeiten beim Gleiten oder Fahren oder Rollen sicherheits- und geländeangepasst ausführen, Sicherheitsaspekte beschreiben und Möglichkeiten der Bewegungshilfe und Bewegungssicherung erläutern. (9 BWK 8.2)

Methodenkompetenz:

- beim Gleiten oder Fahren oder Rollen allein und in der Gruppe sportspezifische Vereinbarungen (z. B. Pistenregeln, Aufstellungsformen beim Skilaufen, Ruderkommandos, Straßenverkehrsregeln) erläutern und anwenden. (9 MK 8.1)

Urteilskompetenz:

- die situativen Anforderungen (z. B. durch Sportgerät, Raum, Gelände, Witterung) an das eigene Leistungsvermögen und das emotionale Empfinden beurteilen. (9 UK 8.1)
- Sinnzusammenhänge beim Gleiten oder Fahren oder Rollen in (z. B. als Freizeit- und Naturerlebnis, als Gruppenerlebnis, als Bewegungsgestaltung sowie unter Leistungs- bzw. Wagnisaspekten) unterscheiden und beurteilen. (9 UK 8.2)

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: A_{1,3}, C_{1,2,3}, F₁,

Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

1. Wahrnehmung und Körpererfahrung
3. Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Wagnis und Verantwortung

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

Gesundheit

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

Beispielthema für die skifahrenden Klassen

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen:

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verständnis für das Material erzeugen und sicheren Umgang gewährleisten • sicheres Aufsteigen lernen, Skikanten einsetzen und nutzen lernen • Grundposition stabilisieren, Gewöhnen an das Beschleunigen • sicheres und kontrolliertes Anhalten • Richtungswechsel sinnvoll einleiten und anwenden • Notsturz <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielqualität durch Technik • Technik durch Üben • Taktik als Schlüssel zum Sieg • Regeln als notwendige Eingrenzung 	<ul style="list-style-type: none"> • Von der 1-Ski-Gewöhnung zur spezifischen Ski-Bewegung (1-Ski-Gewöhnung / Rollern / Rollern-Abschwingen / Tatra-Rollern) • Grundsicherung auf 1-Ski und Transfer auf 2-Ski (Seitrutschen / Schrägfahrt / Schwung zum Hang) • Spielerisch zum Parallelen Fahren mit dem Stab (Stab: Einführung/ Abschwingen / Schwung zum Hang / Parallel-Schwung) • Vom Elementaren Schwingen zum geländegängigen Fahren (Grundform des Elementaren Schwingens / Kanten-Bürsten / Knieblinker) • Zum Einwärts-Driften (Indirekte Einführung / Systematisch / Stabführung / Forciertes Training) • Zur Techniksicherung nach der Schwungeinführung (Übergang Stab-Stöcke / Körperstellung / Skikontrolle/ Schnelle Richtungswechsel) 		<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umsetzen der einzelnen Techniken <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abschlussparkour <p><u>Beobachtungskriterium:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität • Zeitliche Komponente

Übersicht über die Bewegungskompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern

Kompetenzerwartungen im BF 1: „Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen“		
Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • 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) • 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) • eine grundlegende Entspannungstechnik (z. B. Phantasiereise) angeleitet ausführen sowie den Aufbau und die Funktion beschreiben. (6 BWK 1.3) 	<ul style="list-style-type: none"> • sich selbstständig funktional – allgemein und sportartspezifisch – aufwärmen und entsprechende Prozesse funktionsgerecht planen. (9 BWK 1.1) • ausgewählte Faktoren psychophysischer Leistungsfähigkeit (u. a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen weiterentwickeln und dies in sportbezogenen Anforderungssituationen – auch unter Druckbedingungen – zeigen. (9 BWK 1.2) • eine komplexere Entspannungstechnik (z. B. progressive Muskelentspannung) ausführen und deren Funktion und Aufbau beschreiben. (9 BWK 1.3)
Kompetenzerwartungen im BF 2: „Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen“		
Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden. (6 BWK 2.1) • kleine Spiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele – auch eigenverantwortlich – fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Kriterien benennen und erläutern. (6 BWK 2.2) • kleine Spiele gemäß vorgegebener Spielideen und Regeln – orientiert an Raum, Zeit, Spielerinnen und Spielern sowie am Spielmaterial – selbstständig spielen und situationsbezogen an veränderte Rahmenbedingungen anpassen. (6 BWK 2.3) 	<ul style="list-style-type: none"> • spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden. (9 BWK 2.1) • in unterschiedlichen Spielen mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln. (9 BWK 2.2) • Spiele aus anderen Kulturen vor dem jeweiligen kulturellen Hintergrund einordnen und spielen. (9 BWK 2.3)

Kompetenzerwartungen im BF 3: „Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik“

Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf-, Sprung- und Wurf-ABC) der leichtathletischen Disziplinen ausführen sowie für das Aufwärmen nutzen. (6 BWK 3.1) • leichtathletische Disziplinen (u.a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigniveau individuell oder teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen. (6 BWK 3.2) • 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. (6 BWK 3.3) • einen leichtathletischen Dreikampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens durchführen. (6 BWK 3.4) 	<ul style="list-style-type: none"> • leichtathletische Disziplinen (Lauf, Sprung, Wurf oder Stoß) auf erweiterem technisch-koordinativen Fertigniveau ausführen und grundlegende Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten in ihrer Funktion erläutern. (9 BWK 3.1) • eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z. B. Hochsprung, Kugelstoßen) in der Grobform ausführen. (9 BWK 3.2) • beim Laufen eine Langzeitausdauerleistung (LZA I bis 30 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen und einzelne Belastungsgrößen beim Ausdauertraining benennen sowie Auswirkungen auf die Gesundheit beschreiben. (9 BWK 3.3) • einen weiteren leichtathletischen Mehrkampf (z. B. Biathlon, Triathlon) einzeln oder in der Mannschaft unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampfverhaltens durchführen. (9 BWK 3.4)

Kompetenzerwartungen im BF 4: „Bewegen im Wasser - Schwimmen“

Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotationen (um die Längs-, Quer- und Tiefenachse) im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern sowie grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen. (6 BWK 4.1) • eine Wechselzug- oder eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau ausführen. (6 BWK 4.2) • eine Mittelzeitausdauerleistung (MZA I bis zu 10 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen. (6 BWK 4.3) • das Springen und Tauchen in unterschiedlichen Situationen (u. a. Sportschwimmen, Rettungsschwimmen) funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen. (6 BWK 4.4) 	<ul style="list-style-type: none"> • technisch- koordinative Elemente des Schwimmens in der Bauch- und Rückenlage sicher anwenden. (9 BWK 4.1) • eine Wechselzug- und eine Gleichzugtechnik unter Berücksichtigung der Atemtechnik einschließlich Start und Wende sicher ausführen sowie Bewegungsmerkmale der ausgewählten Schwimmtechniken beschreiben, einzelnen Phasen zuordnen und in ihrer Funktion erläutern. (9 BWK 4.3) • eine Langzeitausdauerbelastung (LZA I bis 30 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen. (9 BWK 4.3) • Maßnahmen zur Selbstrettung und einfache Formen der Fremdrettung benennen, erläutern und anwenden. (9 BWK 4.4)

Kompetenzerwartungen im BF 5: „Bewegen an Geräten - Turnen“

Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten. (6 BWK 5.1) • technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen (z. B. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben. (6 BWK 5.2) • 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. (6 BWK 5.3) • in turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln sowie Kriterien für sicherheits- und gesundheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden. (6 BWK 5.4) 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. (9 BWK 5.1) • an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen. (9 BWK 5.2) • eine turnerische oder akrobatische Gruppengestaltung kooperations- und teamorientiert entwickeln, einüben und präsentieren sowie dazu Ausführungs- und Gestaltungskriterien benennen. (9 BWK 5.3) • zwischen Sicherheitsstellung und Hilfeleistung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und deren Funktionen erläutern. (9 BWK 5.4)

Kompetenzerwartungen im BF 6: „Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste“

Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewehens mit und ohne Handgerät anwenden und beschreiben. (6 BWK 6.1) • grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u. a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung) wahrnehmen und in Bewegungsgestaltungen (u. a. Gymnastik und Tanz oder Pantomime) allein oder in der Gruppe anwenden. (6 BWK 6.2) • grundlegende Aufstellungsformen und Formationen anwenden und beschreiben. (6 BWK 6.3) 	<ul style="list-style-type: none"> • ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewehens – auch in der Gruppe – strukturgerecht ausführen und durch Erhöhung des Schwierigkeitsgrades oder durch Erhöhung der Komplexität verändern. (9 BWK 6.1) • in eigenen Bewegungsgestaltungen erweiterte Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsdynamik, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung) – auch in der Gruppe – anwenden und zielgerichtet variieren. (9 BWK 6.2) • Objekte oder Materialien in das ästhetisch-gestalterische Bewegungshandeln integrieren. (9 BWK 6.3) • eine Fitnessgymnastik in der Gruppe nach vorgegebenen Kriterien präsentieren und grundlegende Merkmale und Formen erläutern. (9 BWK 6.4)

Kompetenzerwartungen im BF 7: in und mit Regelstrukturen - Sportspiele			„Spielen
Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9	
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern. (6 BWK 7.1) • sich in einfachen Handlungssituationen über die Wahrnehmung von Raum und Spielgerät sowie Mitspielerinnen bzw. Mitspielern und Gegnerinnen bzw. Gegnern taktisch angemessen verhalten. (6 BWK 7.2) • grundlegende Spielregeln anwenden und ihre Funktion erklären. (6 BWK 6.3) • ein großes Mannschaftsspiel und ein Partnerspiel in vereinfachten Formen mit und gegeneinander sowie fair und mannschaftsdienlich spielen. (6 BWK 6.4) 	<ul style="list-style-type: none"> • sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren. (9 BWK 7.1) • 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. (9 BWK 7.2) • konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden. (9 BWK 7.3) 	
Kompetenzerwartungen im BF 8: Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport			„Gleiten,
Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9	
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • sich mit einem Gleit- oder Fahr- oder Rollgerät fortbewegen, Hindernisse geschickt umfahren sowie situations- und sicherheitsbewusst beschleunigen und bremsen. (6 BWK 8.1) • Bewegungsabläufe beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter ökonomischen oder gestalterischen Aspekten ausführen sowie dabei eigene Fähigkeiten und Grenzen berücksichtigen. (6 BWK 8.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. (9 BWK 8.1) • technisch-koordinative Fertigkeiten beim Gleiten oder Fahren oder Rollen sicherheits- und geländeangepasst ausführen, Sicherheitsaspekte beschreiben und Möglichkeiten der Bewegungshilfe und Bewegungssicherung erläutern. (9 BWK 8.2) 	
Kompetenzerwartungen im BF 9: Kämpfen - Zweikampfsport			„Ringgen und
Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9	
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • normungebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen. (6 BWK 9.1) • sich regelgerecht und fair in Kampfsituationen verhalten und grundlegende Regeln dafür erläutern. (6 BWK 9.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. (9 BWK 9.1) • mit Risiko und Wagnis beim Kämpfen situationsangepasst umgehen sowie regelgerecht und fair miteinander kämpfen. (6 BWK 9.1) 	

Übersicht über Methodenkompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern

Kompetenzerwartungen im BF 1: „Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen“		
Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • allgemeine Aufwärmprinzipien allein und in der Gruppe anwenden. (6 MK 1.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • einen Aufwärmprozess nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten. (9 MK 1.1) • grundlegende Methoden zur Verbesserung psycho-physischer Leistungsfaktoren benennen, deren Bedeutung für den menschlichen Organismus unter gesundheitlichen Gesichtspunkten beschreiben sowie einen Handlungsplan für die Verbesserung dieser Leistungsfaktoren (u. a. der Ausdauer) entwerfen und umsetzen. (9 MK 1.2)
Kompetenzerwartungen im BF 2: „Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen“		
Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • einfache Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern. (6 MK 2.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern. (9 MK 2.1)
Kompetenzerwartungen im BF 3: „Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik“		
Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen. (6 MK 3.1) • grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden. (6 MK 3.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • leichtathletische Wettkampfgeln erläutern und gemeinsam einen leichtathletischen Mehrkampf für die eigene Lerngruppe organisieren sowie dessen Umsetzung auswerten. (9 MK 3.1) • selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen. (9 MK 3.2)

Kompetenzerwartungen im BF 4: „Bewegen im Wasser - Schwimmen“		
Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten. (6 MK 4.1) • Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z. B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden. (6 MK 4.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Merkmale ausdauernden Schwimmens erläutern und sich auf eine zu erbringende leistungs- oder gesundheitsbezogene Ausdauerfähigkeit beim Schwimmen selbstständig vorbereiten. (9 MK 4.1)
Kompetenzerwartungen im BF 5: „Bewegen an Geräten - Turnen“		
Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Turngeräte sicher auf- und abbauen, den Unterrichts- und Übungsprozess beim Turnen durch sicherheitsbewusstes Verhalten aufrecht erhalten sowie kooperativ beim Bewegen an Geräten Hilfen geben. (6 MK 5.1) • sich in turnerischen Lern- und Übungsprozessen auf fachsprachlich grundlegendem Niveau verständigen. (6 MK 5.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • In Gruppen selbstständig, aufgabenorientiert und sozial verträglich üben sowie für sich und andere verantwortlich Aufgaben im Übungs- und Lernprozess übernehmen. (9 MK 5.1) • Bewegungsgestaltungen und -kombinationen zusammenstellen und präsentieren. (9 MK 5.2) • sich in turnerischen Übungs- und Lernprozessen fachsprachlich situations-angemessen verständigen sowie grundlegende methodische Prinzipien des Lernens und Übens turnerischer Bewegungen erläutern. (9 MK 5.3)
Kompetenzerwartungen im BF 6: „Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste“		
Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder Gestaltungsaufgaben lösen. (6 MK 6.1) • einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen präsentieren. (6 MK 6.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. (9 BWK 6.1)

**Kompetenzerwartungen im BF 7:
„Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele“**

Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und in der Praxis anwenden. (6 MK 7.1) • grundlegende spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden. (6 MK 7.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Abbildungen von Spielsituationen (z. B. Foto, Film) erläutern. (9 MK 7.1) • spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden. (9 MK 7.2) • Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen. (9 MK 7.3)

**Kompetenzerwartungen im BF 8:
„Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport“**

Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen beschreiben und verlässlich einhalten. (6 MK 8.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • beim Gleiten oder Fahren oder Rollen allein und in der Gruppe sportsspezifische Vereinbarungen (z. B. Pistenregeln, Aufstellungsformen beim Skilaufen, Ruderkommandos, Straßenverkehrsregeln) erläutern und anwenden. (9 MK 8.1)

**Kompetenzerwartungen im BF 9:
„Ringern und Kämpfen - Zweikampfsport“**

Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Regeln, Strategien und Verfahren in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden. (6 MK 9.1) • durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von Techniken zum Erfolg verhelfen. (6 MK 9.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Regeln für chancengleiches und faires Miteinander im Zweikampf erstellen und einen Zweikampf nach festgelegten Regeln leiten. (9 MK 9.1) • kriteriengeleitetes Partnerfeedback im Übungs- und Zweikampfprozess geben. (9 UK 9.2)

Übersicht über Urteilskompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern

Kompetenzerwartungen im BF 1: „Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausdragen“		
Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> 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) 	<ul style="list-style-type: none"> ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen – auch unter dem Aspekt der Eigenverantwortung – beurteilen. (9 UK 1.1) gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Körperideale und Verhaltensweisen beurteilen. (9 UK 1.2)
Kompetenzerwartungen im BF 2: „Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen“		
Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten. (6 UK 2.1) 	<ul style="list-style-type: none"> Bewegungsspiele – auch aus anderen Kulturen – hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele beurteilen. (UK 2.1)
Kompetenzerwartungen im BF 3: „Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik“		
Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> die individuelle Gestaltung des Lauftempos bei einer Mittelzeitausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen. (6 UK 3.1) die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen. (6 UK 3.2) 	<ul style="list-style-type: none"> die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen. (9 UK 3.1)
Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen. (6 UK 4.1) 	<ul style="list-style-type: none"> die eigene Ausdauerleistungsfähigkeit beim Schwimmen nach ausgewählten Kriterien (z. B. Gesundheitsaspekt, Leistungsaspekt) beurteilen. (9 UK 4.1)
Kompetenzerwartungen im BF 5: „Bewegen an Geräten - Turnen“		
Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9

Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • turnerische Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien (z. B. Schwierigkeit, Ausführungsqualität) bewerten. (6 UK 5.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-koordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen. (9 UK 5.1) • eine Präsentation – allein oder in der Gruppe – nach ausgewählten Kriterien bewerten. (9 UK 5.2)
Kompetenzerwartungen im BF 6: „Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste“		
Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen nach ausgewählten Kriterien bewerten. (6 UK 6.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen. (9 UK 6.1) • bewegungsbezogene Klischees (u. a. Geschlechterrollen) in diesem Bewegungsfeld beurteilen. (9 UK 6.2)
Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen. (6 UK 7.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen. (9 UK 7.1) • den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen. (9 UK 7.2)
Kompetenzerwartungen im BF 8: „Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport“		
Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Gefahrenmomente beim Gleiten oder Fahren oder Rollen für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen. (6 UK 8.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • die situativen Anforderungen (z. B. durch Sportgerät, Raum, Gelände, Witterung) an das eigene Leistungsvermögen und das emotionale Empfinden beurteilen. (9 UK 8.1) • Sinnzusammenhänge beim Gleiten oder Fahren oder Rollen in (z. B. als Freizeit- und Naturerlebnis, als Gruppenerlebnis, als Bewegungsgestaltung sowie unter Leistungs- bzw. Wagnisaspekten) unterscheiden und beurteilen. (9 UK 8.2)
Kompetenzerwartungen im BF 9: „Ringern und Kämpfen - Zweikampfsport“		

Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten. (6 UK 9.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • die eigene und die Leistungsfähigkeit anderer in Zweikampfsituationen beurteilen. (9 UK 9.1) • Eigeninitiative und faires Verhalten beim Zweikämpfen beurteilen. (9 UK 9.2)

"Bewegungsfelder und Sportbereiche"

Im Folgenden werden die für die Grundschule verbindlichen Bereiche und Schwerpunkte entsprechend den Rahmenvorgaben für den Schulsport aufgeführt:

- den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen
- das Spielen entdecken und Spielräume nutzen
- Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik
- Bewegen im Wasser - Schwimmen
- Bewegen an Geräten - Turnen
- Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste
- Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele
- Gleiten, Fahren, Rollen - Rollsport, Bootssport, Wintersport
- Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport.

BF1: „Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen“

Elementare Wahrnehmungs- und Bewegungserfahrungen sind grundlegend für die kindliche Entwicklung. Dabei geht es um die Auseinandersetzung mit dem eigenen Körper, um den Erwerb von Bewegungssicherheit in alltäglichen Bewegungsgrundformen, um die Verbesserung der Wahrnehmungsfähigkeit und das Zusammenspiel der Sinne, um die Raumorientierung sowie um die Entwicklung und Stabilisierung koordinativer und konditioneller Fähigkeiten.

Schwerpunkte sind:

- Auf- und Abwärmen
- Fitness- und Konditionstraining
- Funktionsgymnastik, Haltungsaufbau (z.B. Rückenschule), Entspannungsmethoden

BF 2: „Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen“

Spielen ist für Kinder die Betätigungsform, mit der sie sich die Welt durch eigenes Tun, d. h. durch den Einsatz des Körpers und der Sinne, durch das Erproben und Experimentieren erschließen. Spielen hat für Kinder seinen Zweck in sich selbst. Es bereitet Freude, fördert Kreativität und Fantasie sowie eine selbstständige und aktive Auseinandersetzung mit sachlichen und sozialen Zusammenhängen. Mädchen und Jungen müssen deshalb auch im Sportunterricht die Gelegenheit erhalten, Spielräume zu entdecken und zu gestalten, Spielideen selbst zu entwickeln und eigene Spiele zu (er)finden, aber auch Spiele nachzuspielen.

Schwerpunkte sind:

- Kleine Spiele und Pausenspiele
- Spiele aus anderen Kulturen
- □ Spielangebote im Umfeld der Schule und in unterschiedlichen Umgebungsräumen

BF 3: „Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik“

Laufen, Springen und Werfen sind Grundformen menschlichen Bewe-gens. Kinder erschließen sich im Laufen, Springen und Werfen ihre Umwelt, erfahren die Natur und entdecken und erleben ihren Körper.

Schwerpunkte sind:

- grundlegende leichathletische Disziplinen (Sprint, Weit- und Hochsprung, Wurf und Stoß)
- Formen ausdauernden Laufen

- leichtathletischer Mehrkampf

BF 4: „Bewegen im Wasser - Schwimmen“

Wasser ist ein Bewegungsraum, in dem Kinder Bewegungsaktivitäten durchführen und Bewegungserfahrungen sammeln, die ausschließlich in diesem Element möglich sind. Bewegungserlebnisse und Körpererfahrungen haben Vorrang vor zu frühen sportartspezifischen Anforderungen. Damit alle Kinder das Bewegen im Wasser als wohltuend empfinden, ist ein behutsamer Umgang mit Ängsten und Unsicherheiten notwendig.

Schwerpunkte sind:

- grundlegende Schwimmtechniken einschließlich Start und Wende
- ausdauerndes Schwimmen
- Wasserspringen, Tauchen, Rettungsschwimmen

BF 5: „Bewegen an Geräten - Turnen“

Beim Schwingen, Schaukeln, Springen, Drehen, Rollen an Geräten nehmen Kinder ihren Körper in unterschiedlichen Raumlagen und Raumbeziehungen wahr und machen Erfahrungen mit der Schwerkraft, dem Gleichgewicht und der Höhe. Hierbei lernen sie, Risiken abzuwägen, Angst zu äußern und zu bewältigen und ihre eigene Leistungsfähigkeit einzuschätzen. Durch die Gestaltung und Präsentation von Bewegung können Mädchen und Jungen Bestätigung erfahren und Bewegungsfreude erleben.

Schwerpunkte sind:

- Turnen an Geräten (Bank oder Balken, Barren oder Reck, Boden, Sprunggerät)
- Turnen an Gerätebahnen oder -kombinationen
- □Akrobatik

BF 6: „Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste“

Kinder nehmen Gelegenheiten, in denen sie gestalten, tanzen oder etwas darstellen können, in der Regel gerne wahr. Sie entwickeln Freude an kreativem Bewegungshandeln und an Selbstbestätigung sowie Gemeinschaft bei vielfältigen improvisatorischen oder darstellerischen Bewegungsanlässen. Diese Erfahrungen müssen Jungen und Mädchen gleichermaßen ermöglicht werden.

Im stimmigen Zusammenklang von Bewegung, Rhythmus und Musik kann sich den Kindern ein Ausdrucksmedium erschließen, das ihrer Bereitschaft zur Darstellung und Präsentation in besonderer Weise gerecht wird.

Schwerpunkte sind:

- Gymnastik mit **und** ohne Handgerät (z. B. Seil, Ball, Reifen, Gymnastikband)
- Gymnastik mit Materialien (z. B. Plastiksäcke, Luftballons, Folien, Tücher) **oder** mit Objekten (z. B. Besen, Stühle, Schirme)
- Fitnessgymnastik (z. B. Rope-Skipping, Step-Aerobic)
- Pantomime **oder** Bewegungstheater **oder** Tanzen in unterschiedlichen Erscheinungsformen (z. B. Volkstanz, Standardtanz, Hip-Hop) **oder** Jonglage

BF 7: „Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele“

Die in diesem Bereich angesprochenen Spiele folgen in ihrer Spielidee vorgegebenen Regelstrukturen. Dafür müssen Mädchen und Jungen die notwendigen koordinativen Fähigkeiten, spielspezifischen Fertigkeiten und Regelkenntnisse sowie sozialen Kompetenzen erwerben, die für ein gelingendes Spiel mit- und gegeneinander erforderlich sind.

Schwerpunkte sind:

Mannschaftsspiele (z. B. Basketball, Fußball, Handball, Hockey, Volleyball)
Partnerspiele (z. B. Badminton oder Tennis oder Tischtennis)

BF 8: „Gleiten, Fahren, Rollen - Rollsport, Bootssport, Wintersport“

Mit den Fortbewegungsarten Gleiten, Fahren und Rollen erschließen sich Mädchen und Jungen neue Bewegungsräume und erfahren natürliche Räume (Berge, Flüsse, Seen) auf neue Weise. Kinder können dabei im Unterricht faszinierende Bewegungsfertigkeiten entwickeln, die Elemente ihrer Bewegungskultur auch außerhalb von Unterricht und Schule werden können.

Schwerpunkte sind:

- Fortbewegung auf Rädern und Rollen (z. B. Fahrradfahren, Rollschuhlaufen, Inline-Skating) **oder** Gleiten auf dem Wasser (z. B. Rudern, Kanufahren, Surfen, Segeln) **oder** Gleiten auf Schnee und Eis (z. B. Skifahren und Skilaufen, Snowboardfahren, Eislaufen und Eisschnelllauf)

BF 9: „Ringern und Kämpfen - Zweikampfsport“

Kinder suchen in außerschulischen Situationen nach Gelegenheiten, ihre Kräfte in vielfältigen Ring- und Kampfsportarten zu erproben und zu vergleichen.

Beim Ringern und Kämpfen im Sportunterricht steht der spielerische, regelgeleitete Aspekt der körperlichen Auseinandersetzung im Vordergrund. Oberstes Prinzip ist das verantwortungsbewusste Handeln gegenüber der Partnerin/dem Partner bzw. der Gegnerin/dem Gegner, d. h. die Beherrschung von Emotionen und die Sorge um die körperliche Unversehrtheit der Partnerin bzw. des Partners müssen das Kräftemessen steuern. Hier ergeben sich nutzbringende Chancen über die bewussten Erfahrungen unmittelbarer Körperkontakte ein rücksichtsvolles Miteinander in der Begegnung von Schwächeren und Stärkeren anzubahnen.

Schwerpunkte sind:

- normungebundene Kampfarten oder Zweikampfarten mit direktem Körperkontakt (z. B. Ringen, Judo) **oder** Zweikampfarten mit Gerät (z. B. Fechten)

Hinweis: Kampfsportarten, deren Handlungsziel es ist, den Beteiligten Schmerzen zuzufügen oder sie gar zu verletzen, widersprechen dem pädagogischen Auftrag und stellen keine Schulsportarten dar.

Inhaltsfelder

Kompetenzen sind immer an fachliche Inhalte gebunden. Die nachfolgenden obligatorischen sechs Inhaltsfelder markieren bewegungsfeld- und sportbereichsübergreifende inhaltliche Schwerpunkte. Durch diese werden jeweils die zentralen fachlichen Gegenstände strukturiert und festgelegt. Sie sind in enger Anbindung an das Bewegungshandeln in einem stetigen Praxis-Theorie-Verbund im Sportunterricht zu vermitteln und werden in den Kompetenzerwartungen (vgl. Kap. 2.4) differenziert aufgegriffen:

	Inhaltsfelder	Inhaltliche Schwerpunkte
a	Bewegungsstruktur und Bewegungslernen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wahrnehmung und Körpererfahrung 2. Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen 3. Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens
b	Bewegungsgestaltung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch) 2. Variationen von Bewegung (u.a. räumlich, zeitlich, dynamisch) 3. Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und -objekte.
c	Wagnis und Verantwortung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spannung und Risiko 2. Emotionen (u.a. Freude, Frustration, Angst) 3. Handlungssteuerung (u.a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder -minderung)
d	Leistung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) 2. Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche) 3. differenziertes Leistungsverständnis (z.B. relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und -bewertung)
e	Kooperation und Konkurrenz	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) 2. soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen 3. (Spiel-)Regeln und deren Veränderungen 4. Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u.a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe).
f	Gesundheit	<ol style="list-style-type: none"> 4. Unfall- und Verletzungsprophylaxe 5. grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens 6. unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive

