

Schulinternes Curriculum des Faches Sport in der SI

UV-Karten

Das schulinterne Curriculum des Faches Sport setzt die Vorgaben des neuen Kernlehrplans (2011) um. Diese wurden in Form von kompetenzorientierten Unterrichtsvorhaben für die einzelnen Jahrgangsstufen konstruiert und umgesetzt. Auf der Vorderseite der UV-Karte befinden sich die allgemeinen Kompetenzerwartungen zur Gestaltung des jeweiligen Unterrichtsvorhabens, die auf der Rückseite konkretisiert werden hinsichtlich didaktischer und methodischer Entscheidungen sowie Vorgaben zur Leistungsbewertung.

Inhalt

Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten durch allgemeines und spezielles Aufwärmen sowie Schulung einer allgemeinen Koordination ohne Geräte	7
Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten durch allgemeines und spezielles Aufwärmen sowie Schulung einer allgemeinen Koordination ohne Geräte	8
Schulung einer allgemeinen Koordination mit Geräten sowie Erfahren von Spannung und Entspannung	9
Schulung einer allgemeinen Koordination mit Geräten sowie Erfahren von Spannung & Entspannung	10
Ausdauerndes Laufen macht fit und gesund – Der Hermann–Josef-Lauf als Test der individuellen Ausdauerleistung (Jg.5)	11
Ausdauerndes Laufen macht fit und gesund – Der Hermann–Josef-Lauf als Test der individuellen Ausdauerleistung (Jg. 5)	12
Ausdauerndes Laufen macht fit und gesund – Der Hermann–Josef-Lauf als Test der individuellen Ausdauerleistung (Jg. 6)	13
Ausdauerndes Laufen macht fit und gesund – Der Hermann–Josef-Lauf als Test der individuellen Ausdauerleistung (Jg. 6)	14
Ausdauerndes Laufen macht fit und gesund – Der Hermann–Josef-Lauf als Test der individuellen Ausdauerleistung (Jg. 7)	15
Ausdauerndes Laufen macht fit und gesund – Der Hermann–Josef-Lauf als Test der individuellen Ausdauerleistung (Jg. 7)	16

Ausdauerndes Laufen macht fit und gesund – Der Hermann–Josef-Lauf als Test der individuellen Ausdauerleistung (Jg. 8)	17
Ausdauerndes Laufen macht fit und gesund – Der Hermann–Josef-Lauf als Test der individuellen Ausdauerleistung (Jg. 8)	18
Ausdauerndes Laufen macht fit und gesund – Der Hermann–Josef-Lauf als Test der individuellen Ausdauerleistung (Jg. 9)	19
Ausdauerndes Laufen macht fit und gesund – Der Hermann–Josef-Lauf als Test der individuellen Ausdauerleistung (Jg. 9)	20
<i>Wie fit bin ich? Wie werde ich besser? Die persönliche Fitness testen sowie Grundprinzipien des Trainings verstehen und anwenden um sich zu verbessern</i>	21
<i>Wie fit bin ich? Wie werde ich besser? Die persönliche Fitness testen sowie Grundprinzipien des Trainings verstehen und anwenden um sich zu verbessern</i>	22
Sport ist so vielseitig! Sich durch sachgerechtes Aufwärmen vorbereiten, durch rückengerechte Funktionsgymnastik die Gesundheit erhalten und durch eine weitere Technik Entspannung erlernen	23
Sport ist so vielseitig! Sich durch sachgerechtes Aufwärmen vorbereiten, durch rückengerechte Funktionsgymnastik die Gesundheit erhalten und durch eine weitere Technik Entspannung erlernen	24
Spielideen unterschiedlichster kleiner Spiele erfahren, begreifen, variieren und anpassen	25
Spielideen unterschiedlichster kleiner Spiele erfahren, begreifen, variieren und anpassen	26
Eigene Spiele erfinden, erproben, verbessern (Leitfrage: Was macht ein gutes Spiel aus?)	27
Eigene Spiele erfinden, erproben, verbessern (Leitfrage: Was macht ein gutes Spiel aus?)	28
Taktik und Technik - Das Spiel entwickelt sich	29
Taktik und Technik - Das Spiel entwickelt sich	30
Spiele aus anderen Kulturen kennen lernen und einordnen	31
Spiele aus anderen Kulturen kennen lernen und einordnen	32
Entwicklung grundlegend technisch-koordinativer Fertigkeiten der Sportart Leichtathletik – Laufen, Springen, Werfen in seiner Vielfalt anwenden	33
Entwicklung grundlegend technisch-koordinativer Fertigkeiten der Sportart Leichtathletik – Laufen, Springen, Werfen in seiner Vielfalt anwenden	34
Höher, schneller, weiter – einen leichtathletischen Mehrkampf individuell vorbereiten und gemeinsam durchführen	35
Höher, schneller, weiter – einen leichtathletischen Mehrkampf individuell vorbereiten und gemeinsam durchführen	36
Vom in die Höhe springen zum Hochsprung	37

Vom in die Höhe springen zum Hochsprung	38
Weitere Wurfdisziplinen der Leichtathletik – stoßen und rotieren als neue Bewegungserfahrung	39
Weitere Wurfdisziplinen der Leichtathletik – stoßen und rotieren als neue Bewegungserfahrung	40
Die leichtathletischen Sprungdisziplinen – Wie kann „weiter“ und „höher“ noch besser gelingen?	41
Die leichtathletischen Sprungdisziplinen – Wie kann „weiter“ und „höher“ noch besser gelingen?	42
Eine weitere Wurfdisziplin der Leichtathletik – Der Speerwurf als koordinative Herausforderung	43
Eine weitere Wurfdisziplin der Leichtathletik – Der Speerwurf als koordinative Herausforderung	44
Vom “Seepferdchen” zum Schwimmer	45
Vom “Seepferdchen” zum Schwimmer	46
Einführung in das Sportschwimmen	47
Einführung in das Sportschwimmen	48
Verantwortungsvolles Verhalten, Spielen und Gesundheitsförderung im Schwimmunterricht	49
Verantwortungsvolles Verhalten, Spielen und Gesundheitsförderung im Schwimmunterricht	50
Sicher und eigenständig springen und stützen an ausgewählten Sprung- und Reckstationen	51
Sicher und eigenständig springen und stützen an ausgewählten Sprung- und Reckstationen	52
Rollen, Schwingen und Hängen an ausgewählten Stationen des Bodenturnens	53
Rollen, Schwingen und Hängen an ausgewählten Stationen des Bodenturnens	54
Winterbundesjugendspiele (BJS): Durchführung eines Turnmehrkampfes auf der Basis normierter Übungen	55
Winterbundesjugendspiele (BJS): Durchführung eines Turnmehrkampfes auf der Basis normierter Übungen	56
Aufeinander bauen können! - Einführung in die Partner und Gruppenakrobatik unter besonderer Berücksichtigung der Kriterien <i>Sicherheit</i> und <i>Kooperation</i>	57
Aufeinander bauen können! - Einführung in die Partner und Gruppenakrobatik unter besonderer Berücksichtigung der Kriterien <i>Sicherheit</i> und <i>Kooperation</i>	58
„Parkoursport im Schulturnen“ - <i>Explorative Entwicklung eines anspruchsgerechten Hindernisparkours unter Berücksichtigung der Förderung der Selbstständigkeit</i>	59
„Parkoursport im Schulturnen“ - <i>Explorative Entwicklung eines anspruchsgerechten Hindernisparkours unter Berücksichtigung der Förderung der Selbstständigkeit</i>	60

HipHop, Jumpstyle und Co. – gemeinsam Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen	61
HipHop, Jumpstyle und Co. – gemeinsam Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen	62
Cooler Kombis: Rope Skipping – Bewegungsverbindungen mit dem Seil finden und präsentieren	63
Cooler Kombis: Rope Skipping – Bewegungsverbindungen mit dem Seil finden und präsentieren	64
Wir gehen in den Zirkus: Jonglieren mit unterschiedlichen Geräten	65
Wir gehen in den Zirkus: Jonglieren mit unterschiedlichen Geräten	66
Kick it like Messi! Wir lernen gemeinsam Fußball zu spielen!	67
Kick it like Messi! Wir lernen gemeinsam Fußball zu spielen!	68
Wir machen das Tor! - Spielgemäße Vermittlung von ausgewählten Technik- und Taktikelementen	69
Wir machen das Tor! - Spielgemäße Vermittlung von ausgewählten Technik- und Taktikelementen	70
Wir sind in Überzahl! Gemeinsames Schaffen von Überzahlsituationen in Angriff und Abwehr in fußballtypischen Spielsituationen	71
Wir sind in Überzahl! Gemeinsames Schaffen von Überzahlsituationen in Angriff und Abwehr in fußballtypischen Spielsituationen	72
Wie kann das große Sportspiel Handball für alle „spielbar“ gemacht werden?	73
Wie kann das große Sportspiel Handball für alle „spielbar“ gemacht werden?	74
Spielgemäße Vermittlung von ausgewählten Technik- und Taktikelementen	75
Spielgemäße Vermittlung von ausgewählten Technik- und Taktikelementen	76
Gemeinsames Erfahren handballtypischer Spielsituationen in regelgerechten (vereinfachten) Rahmenbedingungen	77
Gemeinsames Erfahren handballtypischer Spielsituationen in regelgerechten (vereinfachten) Rahmenbedingungen	78
<i>Volleyball begeistert – Vom Ball über die Schnur zum Volleyball spielen auf dem Kleinspielfeld durch Erlernen der volleyballtechnischen Grundfertigkeiten Pritschen und Baggern und deren Anwendung</i>	79
<i>Volleyball begeistert – Vom Ball über die Schnur zum Volleyball spielen auf dem Kleinspielfeld durch Erlernen der volleyballtechnischen Grundfertigkeiten Pritschen und Baggern und deren Anwendung</i>	80
Volleyball im Kleinspielfeld (3:3 / 4:4) – Annäherung an das Zielspiel Volleyball durch Festigung der Grundfertigkeiten des Pritschens und Baggerns und Erlernen des	

Aufschlags von unten	81
Volleyball im Kleinspielfeld (3:3 / 4:4) – Annäherung an das Zielspiel Volleyball durch Festigung der Grundfertigkeiten des Pritschens und Baggerns und Erlernen des Aufschlags von unten	82
Erreichen des Zielspiels Volleyball – Festigung der Grundfertigkeiten Pritschen und Baggern-- und Hinzufügung des Aufschlags von oben, des Angriffsschlages/Blockes sowie deren Anwendung auf dem Großfeld unter Einbeziehung taktischer Überlegungen und entsprechender Regelkenntnisse	83
Erreichen des Zielspiels Volleyball – Festigung der Grundfertigkeiten Pritschen und Baggern-- und Hinzufügung des Aufschlags von oben, des Angriffsschlages/Blockes sowie deren Anwendung auf dem Großfeld unter Einbeziehung taktischer Überlegungen und entsprechender Regelkenntnisse	84
Grundelemente des Sportspiels Basketball spielend erarbeiten	85
Grundelemente des Sportspiels Basketball spielend erarbeiten	86
Das Streetbasketballspiel erleben und gestalten	87
Das Streetbasketballspiel erleben und gestalten	88
Von der Individual- und Gruppen- zur Mannschaftstaktik	89
Von der Individual- und Gruppen- zur Mannschaftstaktik	90
Grundelemente des Rückschlagspiels Badminton erarbeiten: vom Federball zum Badminton	91
Grundelemente des Rückschlagspiels Badminton erarbeiten: vom Federball zum Badminton	92
Badminton - Vom miteinander spielen zum Wettkampf	93
Badminton - Vom miteinander spielen zum Wettkampf	94
Das Badmintonspiel im Doppel festigen und anwenden	95
Das Badmintonspiel im Doppel festigen und anwenden	96
Gegeneinander setzt miteinander voraus – Körperkontakt anbahnen, Kooperationsbereitschaft und Vertrauen entwickeln	97
Gegeneinander setzt miteinander voraus – Körperkontakt anbahnen, Kooperationsbereitschaft und Vertrauen entwickeln	98
Kräfte messen: schieben, ziehen, widerstehen, ausweichen – das Spiel mit der Kraft	99
Kräfte messen: schieben, ziehen, widerstehen, ausweichen – das Spiel mit der Kraft	100

Am Boden oder im Stand – Kämpfen um/ gegen Gegenstände, Raum und Partner!

101

Am Boden oder im Stand – Kämpfen um/ gegen Gegenstände, Raum und Partner!

102

Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten durch allgemeines und spezielles Aufwärmen sowie Schulung einer allgemeinen Koordination ohne Geräte

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
<i>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</i>	<i>A, F</i>	<i>5</i>	<i>5</i>

Kompetenzerwartungen: BWK 1, 2, MK 1, UK 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

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, 2, 3, f1

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Gesundheit

- Unfall- und Verletzungsprophylaxe

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 1 Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen			
Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten durch allgemeines und spezielles Aufwärmen sowie Schulung einer allgemeinen Koordination ohne Geräte			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • allgemein und speziell aufwärmen und die Intensität des Aufwärmens an der eigenen Körperreaktion feststellen und variieren • Schulung von 4 Komponenten der Koordinationsfähigkeit (Reaktion, Orientierung, Gleichgewicht, Rhythmisierung) ohne Geräte <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Warum Aufwärmen? • Grundsätze des Aufwärmens • allgemeines und spezielles Aufwärmen • Reaktionsfähigkeit • Orientierungsfähigkeit • Gleichgewichtsfähigkeit • Rhythmisierungsfähigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> • allgemeine Aufwärmprinzipien allein und in der Gruppe anwenden • Erproben der einzelnen Komponenten der Koordinationsfähigkeit <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsmethode: Erproben (Schüler- und Lehrerinfo) 	<ul style="list-style-type: none"> • Aufwärmspiele, abwechslungsreiches Laufen, mit Musik, kooperativ etc. zur allgemeinen Erwärmung • sportartspezifisches Erwärmen je nach folgender Belastung (Dehnung, Kräftigung, Koordination) • Reaktionsfähigkeit: Lauf-/Fangspiele • Orientierungsfähigkeit & Gleichgewichtsfähigkeit: Übungen aus dem Lauf- und Sprung-ABC • Rhythmisierungsfähigkeit: zu unterschiedlich rhythmischer Musik klatschen, gehen, laufen, springen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lauf-ABC • Sprung-ABC • Rhythmus 	<p>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • selbstständige Nutzung der unterschiedlichen Aufwärmprinzipien • Umsetzen der einzelnen Komponenten der Koordinationsfähigkeit <p><u>Beobachungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Vielfalt der genutzten Aufwärmprinzipien • Ausführungsqualität <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • allgemeines Aufwärmen allein/mit Partner anleiten <p><u>Beobachungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundsätze des Aufwärmens beachtet • Bewegungsintensität

Schulung einer allgemeinen Koordination mit Geräten sowie Erfahren von Spannung und Entspannung

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
<i>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</i>	A	6	5

Kompetenzerwartungen: BWK 2, 3, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- in sportbezogenen Anforderungssituationen psycho-physische Leistungsfähigkeit gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in Spiel-, Leistungs- und Kooperationsformen nachweisen und grundlegend beschreiben
- eine grundlegende Entspannungstechnik angeleitet ausführen sowie den Aufbau und die Funktion beschreiben

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, 2, 3

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 1 Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen			
Schulung einer allgemeinen Koordination mit Geräten sowie Erfahren von Spannung & Entspannung			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schulung von 5 Komponenten der Koordinationsfähigkeit (Differenzierung, Reaktion, Orientierung, Gleichgewicht, Rhythmisierung) mit Geräten • Spannung und Entspannung bewusst erleben <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Differenzierungsfähigkeit • Definition und Charakteristika von Spannung & Entspannung 	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben der einzelnen Komponenten der Koordinationsfähigkeit • Wahrnehmen und Erläutern von Spannung und Entspannung durch eine angeleitete Entspannungstechnik (z.B. Atemtraining, Traumreise etc.) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsmethode: Erproben (Schüler- und Lehrerinfo) • <p>Entspannungstechniken</p>	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reaktionsfähigkeit: einfache kleine Ballspiele • Orientierungsfähigkeit & Gleichgewichtsfähigkeit: Ball prellen, Kunststücke mit dem Ball, rollen in verschiedenen Variationen, balancieren über Gegenstände (über Bänke, bergauf/-ab, mit labiler Unterlage etc.) • Rhythmisierungsfähigkeit: laufen und hüpfen über Gegenstände (Bänke, Matten, Kästen, Bananenkisten etc.), mit dem Seil springen • Differenzierungsfähigkeit: werfen/springen auf, über, in, durch Ziele <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rhythmus 	<p>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anwendung der angeleiteten Entspannungstechnik • Umsetzen der einzelnen Komponenten der Koordinationsfähigkeit <p><u>Beobachungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ernsthaftigkeit • Ausführungsqualität

Ausdauerndes Laufen macht fit und gesund – Der Hermann-Josef-Lauf als Test der individuellen Ausdauerleistung

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
Laufen, Springen, Werfen	D,E,F	5	5

Kompetenzerwartungen: BWK 3,4,6 MK1 UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Beim Laufen eine Langzeitausdauerleistung (LZA II bis 60 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen und einzelne Belastungsgrößen beim Ausdauertraining benennen sowie deren Auswirkung auf die Gesundheit beschreiben

Methodenkompetenz:

- Selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren und den eigenen Leistungszuwachs erfahren

Urteilskompetenz:

- die individuelle Gestaltung des Lauftempo bei einer Langzeitausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen
- die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: d1, 2, 3, e 1,4 f2, 3

Leistung

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (Ausdauerleistungsfähigkeit)
- Methoden zur Leistungssteigerung (Entwicklung der Ausdauerleistungsfähigkeit)
- Differenziertes Leistungsverständnis (Berücksichtigung unterschiedlicher Leistungsvoraussetzungen)

Kooperation und Konkurrenz

- Mit- und Gegeneinander (am Beispiel eines Ausdauerwettkampfes – Mannschafts-/Klassenwertung und Einzelwertung)
- Erleben der Organisation eines Schulwettkampfes

Gesundheit

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

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktische-methodischen Entscheidungen

BF 1 Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

Ausdauerndes Laufen macht fit und gesund – Der Hermann-Josef-Lauf als Test der individuellen Ausdauerleistung

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	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"> mit Hilfe von z.B. Cooper Test Pulsmessung 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><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Anstrengungsbereitschaft Anwendung der erlernten Lauftechnik und der Pulsmessung punktuell Abschlusslauf nach vorher festgelegten Kriterien; Berücksichtigung des individuellen Leistungsfortschritts <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> gelaufene Meter Zeit Pulsfrequenz Ökonomie der Bewegung

Ausdauerndes Laufen macht fit und gesund – Der Hermann-Josef-Lauf als Test der individuellen Ausdauerleistung

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
Laufen, Springen, Werfen	D,E,F	6	5

Kompetenzerwartungen: BWK 3,4,6 MK1 UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Beim Laufen eine Langzeitausdauerleistung (LZA II bis 60 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen und einzelne Belastungsgrößen beim Ausdauertraining benennen sowie deren Auswirkung auf die Gesundheit beschreiben

Methodenkompetenz:

- Selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren und den eigenen Leistungszuwachs erfahren

Urteilskompetenz:

- die individuelle Gestaltung des Lauftempo bei einer Langzeitausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen
- die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: d1, 2, 3, e 1,4 f2, 3

Leistung

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (Ausdauerleistungsfähigkeit)
- Methoden zur Leistungssteigerung (Entwicklung der Ausdauerleistungsfähigkeit)
- Differenziertes Leistungsverständnis (Berücksichtigung unterschiedlicher Leistungsvoraussetzungen)

Kooperation und Konkurrenz

- Mit- und Gegeneinander

Gesundheit

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

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktische-methodischen Entscheidungen

Ausdauerndes Laufen macht fit und gesund – Der Hermann-Josef-Lauf als Test der individuellen Ausdauerleistung			

Ausdauerndes Laufen macht fit und gesund – Der Hermann-Josef-Lauf als Test der individuellen Ausdauerleistung

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
Laufen, Springen, Werfen	D,E,F	7	5

Kompetenzerwartungen: BWK 3,4,6 MK 1 UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Beim Laufen eine Langzeitausdauerleistung (LZA II bis 60 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen und einzelne Belastungsgrößen beim Ausdauertraining benennen sowie deren Auswirkung auf die Gesundheit beschreiben

Methodenkompetenz:

- selbständig für die Verbesserung der Leistungsfähigkeit in der Disziplin Hochsprung üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs erfassen

Urteilskompetenz:

- die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: d1, 2, 3, e 1, f2, 3

Leistung

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (Ausdauerleistungsfähigkeit)
- Methoden zur Leistungssteigerung (Entwicklung der Ausdauerleistungsfähigkeit)
- Differenziertes Leistungsverständnis (Berücksichtigung unterschiedlicher Leistungsvoraussetzungen)

Kooperation und Konkurrenz

- Mit- und Gegeneinander (am Beispiel eines Ausdauerwettkampfes – Mannschafts-/Klassenwertung und Einzelwertung)
- Erleben der Organisation eines Schulwettkampfes

Gesundheit

- Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens
- Unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktische-methodischen Entscheidungen

Ausdauerndes Laufen macht fit und gesund – Der Hermann-Josef-Lauf als Test der individuellen Ausdauerleistung			

Ausdauerndes Laufen macht fit und gesund – Der Hermann-Josef-Lauf als Test der individuellen Ausdauerleistung

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
Laufen, Springen, Werfen	D,E,F	8	5

Kompetenzerwartungen: BWK 3,4,6 MK 1 UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Beim Laufen eine Langzeitausdauerleistung (LZA II bis 60 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen und einzelne Belastungsgrößen beim Ausdauertraining benennen sowie deren Auswirkung auf die Gesundheit beschreiben

Methodenkompetenz:

- selbständig für die Verbesserung der Leistungsfähigkeit in der Disziplin Hochsprung üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs erfassen

Urteilskompetenz:

- die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: d1, 2, 3, e 1, f2, 3

Leistung

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (Ausdauerleistungsfähigkeit)
- Methoden zur Leistungssteigerung (Entwicklung der Ausdauerleistungsfähigkeit)
- Differenziertes Leistungsverständnis (Berücksichtigung unterschiedlicher Leistungsvoraussetzungen)

Kooperation und Konkurrenz

- Mit- und Gegeneinander (am Beispiel eines Ausdauerwettkampfes – Mannschafts-/Klassenwertung und Einzelwertung)
- Erleben der Organisation eines Schulwettkampfes

Gesundheit

- Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens
- Unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktische-methodischen Entscheidungen

Ausdauerndes Laufen macht fit und gesund – Der Hermann-Josef-Lauf als Test der individuellen Ausdauerleistung			

Ausdauerndes Laufen macht fit und gesund – Der Hermann-Josef-Lauf als Test der individuellen Ausdauerleistung

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
Laufen, Springen, Werfen	D,E,F	9	5

Kompetenzerwartungen: BWK 3,4,6 MK 1 UK 1,2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Beim Laufen eine Langzeitausdauerleistung (LZA II bis 60 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen und einzelne Belastungsgrößen beim Ausdauertraining benennen sowie deren Auswirkung auf die Gesundheit beschreiben

Methodenkompetenz:

- selbstständig für die Verbesserung der Leistungsfähigkeit in der Disziplin Hochsprung üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs erfassen

Urteilskompetenz:

- die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen und im Wettkampf richtig einordnen

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: d1, 2, 3, e 1, f2, 3

Leistung

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (Ausdauerleistungsfähigkeit)
- Methoden zur Leistungssteigerung (Entwicklung der Ausdauerleistungsfähigkeit)
- Differenziertes Leistungsverständnis (Berücksichtigung unterschiedlicher Leistungsvoraussetzungen)

Kooperation und Konkurrenz

- Mit- und Gegeneinander (am Beispiel eines Ausdauerwettkampfes – Mannschafts-/Klassenwertung und Einzelwertung)
- Erleben der Organisation eines Schulwettkampfes

Gesundheit

- Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens
- Unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktische-methodischen Entscheidungen

Ausdauerndes Laufen macht fit und gesund – Der Hermann-Josef-Lauf als Test der individuellen Ausdauerleistung			

Wie fit bin ich? Wie werde ich besser? Die persönliche Fitness testen sowie Grundprinzipien des Trainings verstehen und anwenden um sich zu verbessern

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
<i>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</i>	A	8	10

Kompetenzerwartungen: BWK 2, MK 2, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- ausgewählte Faktoren psycho-physischer Leistungsfähigkeit (z.B. Anstrengungsbereitschaft, Kraftausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen weiterentwickeln und dies in sportbezogenen Anforderungssituation (z.B. Zirkeltraining) – auch unter Druckbedingungen – zeigen

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 entwerfen und umsetzen

Urteilskompetenz:

- ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen – auch unter dem Aspekt der Eigenverantwortung – beurteilen
-

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a 1, 2, 3, d1,2

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Leistung

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

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 1 Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen			
Wie fit bin ich? Wie werde ich besser? Die persönliche Fitness testen sowie Grundprinzipien des Trainings verstehen und anwenden um sich zu verbessern			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche individuelle Voraussetzungen im Bereich der Kraftausdauer und Schnelligkeit ermitteln und berücksichtigen • durch körperliche Aktivitäten die allgemeine körperliche Fitness steigern und verbessern <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Def. Fitness als körperliche Fitness, die von den sportmotorischen Fähigkeiten - Kraft (Kl.8), Schnelligkeit (Kl.8), Ausdauer (Kl.7), Beweglichkeit (Kl. 5+9) und Koordination (Kl.5/6) abhängig ist • Def. Kraftausdauer und Schnelligkeit • individuelle Leistungsfähigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> • Feststellen der individuellen Stärken und Schwächen im Bereich der Kraftausdauer und Schnelligkeit • Entwicklung eines Trainingsplans • Stationen lernen, Zirkeltraining <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trainingsplan • Stationen lernen, Zirkeltraining: Kriterien für gute Übungen (Auswahl der Muskelgruppen, Durchführbarkeit der Übungen, Kontrolle, Funktionalität etc.), Ablauf und Durchführung 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • durch gezielte Übungen/Tests zu den unterschiedlichen Anforderungen im Bereich der Kraftausdauer und Schnelligkeit • verschiedene Übungen zu unterschiedlichen Stationen/ Zirkeln zusammensetzen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • von einfachen zu komplexeren Übungen integrierte Laufübungen • Muskelgruppen: Bauch, Rücken, Brust, Schultern, Arme, Beine, Po 	<p>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Stationen/ Zirkel <p><u>Beobachungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Anstrengungsbereitschaft • individueller Leistungsfortschritt • Qualität der Ausführung <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abschlusszirkel mit vorher gemeinsam festgelegten Übungen und nach festgelegten Kriterien <p><u>Beobachungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Quantität und Qualität der ausgeführten Übungen • individueller Leistungsfortschritt

Sport ist so vielseitig! Sich durch sachgerechtes Aufwärmen vorbereiten, durch rückengerechte Funktionsgymnastik die Gesundheit erhalten und durch eine weitere Technik Entspannung erlernen

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
<i>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</i>	A	9	10

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- sich selbstständig funktional – allgemein und sportartspezifisch – aufwärmen und entsprechende Prozesse funktionsgerecht planen
- eine komplexere Entspannungstechnik ausführen und deren Funktion und Aufbau beschreiben

Methodenkompetenz:

- einen Aufwärmprozess nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten

Urteilskompetenz:

- gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Körperideale und Verhaltensweisen beurteilen

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, f2, 3

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

- Wahrnehmung und Körpererfahrung

Gesundheit

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

Abspraken der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 1 Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen			
Sport ist so vielseitig! Sich durch sachgerechtes Aufwärmen vorbereiten, durch rückengerechte Funktionsgymnastik die Gesundheit erhalten und durch eine weitere Technik Entspannung erlernen			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • sich selbstständig funktional (allgemein und sportartspezifisch) aufwärmen und entsprechende Prozesse funktionsgerecht planen • rückengerechte Funktionsgymnastik kennen lernen, anwenden und ihre Bedeutung für die Gesundheit erfahren • eine komplexere Entspannungstechnik ausführen und deren Funktion und Aufbau beschreiben <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • allgemeine und spezifische Erwärmung • rückengerechtes Verhalten • Wirken von Entspannungstechniken 	<ul style="list-style-type: none"> • einen Aufwärmprozess nach vorgegebenen Kriterien in Partnerarbeit vorbereiten und zielgerichtet leiten • Stationen lernen für die einzelnen Muskelgruppen • Erproben der komplexeren Entspannungstechnik, Beschreiben der Wirkungsweise <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stationen lernen • Arbeitsmethode: Erproben (Lehrer- und Schülerinfo) 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auswahl von Übungen zur allgemeinen und spezifischen Erwärmung • z.B. mit Hilfe von Pilateskarten • Yoga, progressive Muskelentspannung, autogenes Training o.ä. <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bedeutung von Pilates für die Gesundheit • Funktion und Aufbau der ausgewählten Entspannungstechnik 	<p>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stationen lernen Pilates <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Umsetzen der einzelnen Übungen • Ausführungsqualität • Anstrengungsbereitschaft <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufwärmprozess schülergeleitet <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • vorher festgelegte Kriterien umgesetzt • zielgerichtete Leitung des Aufwärmens • Erwärmung aller Mitschüler erreicht

Spielideen unterschiedlichster kleiner Spiele erfahren, begreifen, variieren und anpassen

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
<i>Das Spiel entdecken und Freiräume nutzen</i>	A, E	5	10

Kompetenzerwartungen: BWK 1, MK1, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden

Methodenkompetenz:

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

Urteilskompetenz:

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, 2, e1,e2,e3

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und –Verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

Kooperation und Konkurrenz

- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)
- Soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen – und Mannschaftsbildungsprozessen
- (Spiel)Regeln und deren Veränderungen

Abspraken der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 2 Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen			
Spielideen unterschiedlichster kleiner Spiele erfahren, begreifen, variieren und anpassen			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • sammeln und erfahren von unterschiedlichen Spielideen • die Schüler sammeln und diskutieren Veränderungsvorschläge • die Schüler reflektieren den Spielverlauf anhand von Vorgaben <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • das Spiel im Schulsport • Spielidee <p>Mannschaftsbildung Bewegungsintensität soziales Verhalten</p>	<ul style="list-style-type: none"> • möglichst breites Interesse wecken • eindeutige Regeln • Einhaltung von Regeln einfordern • die Schüler vergleichen den Spielverlauf mit der Spielidee <p>Fachbegriffe</p> <p>Fairness Regelbewusstsein Motivation</p>	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fangspiele • Staffelspiele • Tor-, Korb- und Kooperationsspiele 	<p>unterrichtsbegleitend</p> <p>Verständigungsprozesse Reflexionsfähigkeit</p> <ul style="list-style-type: none"> • technisch-kordinative Fähigkeiten • taktische Fähigkeiten • Bewegungsintensität

Eigene Spiele erfinden, erproben, verbessern (Leitfrage: Was macht ein gutes Spiel aus?)

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
<i>Das Spielen entdecken und Freiräume nutzen</i>	<i>A, C, E</i>	<i>6</i>	<i>10</i>

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten
- 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, Spielregeln, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern

Urteilskompetenz:

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, c1, c2, e1, e3

-
-

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

- Wahrnehmung und Körpererfahrung

Wagnis und Verantwortung

- Spannung und Risiko
- Emotionen

Kooperation und Konkurrenz

- Mit – und Gegeneinander
- (Spiel)Regeln und deren Veränderungen

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 2 Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen			
Eigene Spiele erfinden, erproben, verbessern (Leitfrage: Was macht ein gutes Spiel aus?)			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	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 <p>Fachbegriffe • Umgang mit Regeln • Eindeutigkeit • Wiederholbarkeit • Entwicklungsfähigkeit • Übertragbarkeit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Erarbeitung allgemeiner Kriterien für ein gutes Spiel • Gruppenarbeit: Erarbeitung 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>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeits- und Sozialverhalten in den Kleingruppen <p>punktuell</p> <p>Präsentation des Spiels in der Klasse</p> <p>Bewertung durch die Mitschüler</p>

Taktik und Technik - Das Spiel entwickelt sich

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
<i>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</i>	<i>C, E</i>	<i>7</i>	<i>10</i>

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden
- In unterschiedlichen Spielen mit -und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln

Methodenkompetenz:

- Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern

Urteilskompetenz:

- Bewegungsspiele hinsichtlich ihrer technischen und taktischen Anforderungen beurteilen

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: c1, c2, c3, e1, e2, e3

Wagnis und Verantwortung

- Spannung und Risiko
- Emotionen
- Handlungssteuerung(u. a Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken)

Kooperation und Konkurrenz

- Mit – und Gegeneinander
- soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen
- (Spiel)Regeln und deren Veränderungen

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 2 Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen			
Taktik und Technik - Das Spiel entwickelt sich			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Spielräume innerhalb vorgegebener fester Regeln erkennen und nutzen • Entscheidungsmöglichkeiten erkennen und nutzen • Festlegung auf eine geeignetes Spiel Fachbegriffe • Antizipation • Rollenverteilung	<ul style="list-style-type: none"> • ein geeignetes Spiel (Lerngegenstand) genau untersuchen • Handlungsmöglichkeiten erweitern • Zielspielorientierung Fachbegriffe <ul style="list-style-type: none"> • Technik und Taktikentwicklung 	Gegenstände • Kleine Spiele • Brennball • Faustball o.ä.	unterrichtsbegleitend <ul style="list-style-type: none"> • situationsgerechtes Handeln im Spiel • Gestaltungsmöglichkeiten aktiv suchen und finden • Bewegungsintensität punktuell <ul style="list-style-type: none"> • Spielbeobachtung nach erarbeiteten Kriterien

Spiele aus anderen Kulturen kennen lernen und einordnen

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
<i>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</i>	<i>A, C, E,F</i>	<i>9</i>	<i>10</i>

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten sowie taktisch –kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden,
- in unterschiedlichen Spielen mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln
- Spiele aus anderen Kulturen vor dem jeweiligen kulturellen Hintergrund einordnen und spielen

Methodenkompetenz:

- Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen - auch außerhalb der Sporthalle – initiieren , eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern.

Urteilskompetenz:

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, c1, c2, e1,e2, e3

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

- Wahrnehmung und Körpererfahrung

Wagnis und Verantwortung

- Spannung und Risiko
- Emotionen

Kooperation und Konkurrenz

- Mit – und Gegeneinander
- soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen
-
- (Spiel)Regeln und deren Veränderungen

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 2 Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen			
Spiele aus anderen Kulturen kennen lernen und einordnen			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • fremde Spiele vorstellen, modifizieren und spielen • Spiele bewerten und vergleichen • <p>kulturelle Hintergründe erarbeiten</p> <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • der Leistungsgedanke im Spiel • Kommerzialisierung 	<ul style="list-style-type: none"> • vergleichen und analysieren 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fremde, üblicherweise bei uns nicht gespielte Spiele wie: Rugby, Baseball, Flagfootball etc. 	<p>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teilnahme an den verschiedenen kulturellen Spielen • Einordnung der Spiele in Bezug auf Werte, Normen, inhaltliche Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • ein ausgewähltes Spiel hinsichtlich bestimmter Kriterien bewerten <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Umsetzen von Technik und Taktik • Spielverständnis • Engagement

Entwicklung grundlegend technisch-koordinativer Fertigkeiten der Sportart Leichtathletik – Laufen, Springen, Werfen in seiner Vielfalt anwenden

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	D, E	5	10

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf-, Sprung- und Wurf-ABC) der leichtathletischen Disziplinen ausführen sowie für das Aufwärmen nutzen
- leichtathletische Disziplinen (u.a. Sprint und Weitsprung) auf grundlegendem Fertigniveau individuell oder teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen
- beim Laufen eine Mittelzeitausdauerleistung (MZA I bis zu 10min) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichbleibendem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen sowie grundlegend körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen beschreiben

Methodenkompetenz:

- leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen

Urteilskompetenz:

- die individuelle Gestaltung des Lauftempos bei einer Mittelzeitausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen
- die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: d1, 2, 3, e1

Leistung

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination)
- Methoden zur Leistungssteigerung (Entwicklung der Schnelligkeit, Sprungkraft, Wurfkraft und Grundlagenausdauer)
- Differenziertes Leistungsverständnis (relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und -bewertung)

Kooperation und Konkurrenz

- Mit- und Gegeneinander (am Beispiel von Sprint- und Staffelspielen)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 3 Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik			
Entwicklung grundlegend technisch-koordinativer Fertigkeiten der Sportart Leichtathletik – Laufen, Springen, Werfen in seiner Vielfalt anwenden			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf-, Sprung- und Wurf-ABC) der leichtathletischen Disziplinen ausführen sowie für das Aufwärmen nutzen • leichtathletische Disziplinen (u.a. Sprint und Weitsprung) auf grundlegendem Fertigniveau individuell oder teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen • beim Laufen eine Mittelzeitausdauerleistung (MZA) bis zu 10min) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichbleibendem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen sowie grundlegend körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen beschreiben <p>Fachbegriffe</p> <p>Allgemeines und spezielles Aufwärmen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lauf-, Sprung- und Wurf-ABC in der Leichtathletik • leichtathletische Disziplinen • Ausdauerleistung 	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen, erproben und durchführen grundlegender Übungen des Lauf-, Sprung- und Wurf-ABC zur Vorbereitung der leichtathletischen Disziplinen • Erproben der leichtathletischen Disziplinen Sprint und Weitsprung auf grundlegendem Fertigniveau • Kennenlernen des ausdauernden Laufens unter Gesundheitsaspekten • leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen <p>Fachbegriffe</p> <p>Arbeitsmethode: Erproben (Schüler- und Lehrerinfo)</p> <p>Sicherheit im Umgang mit Übungs- und Wettkampfanlagen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Allgemeine Lauf-, Sprung- und Wurfschulung • Sprint-, Staffel- und Fangspiele • Einführung in die Grundtechnik des Sprints • Entwicklung des Schrittweitsprungs als Basistechnik aus der allgemeinen Sprungschule heraus • Laufspiele zur Entwicklung der Ausdauerleistung alleine und im Team <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sprint • Staffel • Schrittweitsprung • Mittelstreckenlauf 	<p>Unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selbständige Nutzung der grundlegenden Übungen des Lauf-, Sprung- und Wurf-ABC zur Vorbereitung • die Entwicklung der eigenen disziplinspezifischen Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität des Lauf-, Sprung- und Wurf-ABC • Entwicklung der disziplinspezifischen Leistungsfähigkeit <p>Punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demonstrieren der erlernten Techniken im Sprint und Weitsprung • Die individuelle Steuerung des Lauftempos bei einer Mittelzeitausdauerleistung <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Leichtathletische Disziplinen auf einem grundlegenden Fertigniveau beherrschen • Absolvieren eines 10-minütigen Laufs in individuellem Tempo

Höher, schneller, weiter – einen leichtathletischen Mehrkampf individuell vorbereiten und gemeinsam durchführen

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	D, E	6	10

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- leichtathletische Disziplinen (u.a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigniveau 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 beurteilen

Urteilskompetenz:

- die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: d1, 2, e 1, 3, 4

Leistung

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

Kooperation und Konkurrenz

- Mit- und Gegeneinander (Schwerpunkt konkurrenzorientierte Wettkampfformen)
- Wettkampfbregeln und deren Veränderungen
- Organisation von Sportgelegenheiten

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 3 Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik			
Höher, schneller, weiter – einen leichtathletischen Mehrkampf individuell vorbereiten und gemeinsam durchführen			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> leichtathletische Disziplinen (Sprint, Weitsprung und Ballwurf) auf grundlegendem und teilweise fortführendem Fertigniveau individuell oder teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen einen leichtathletischen Dreikampf unter Berücksichtigung grundlegendem Wettkampfverhaltens durchführen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Werfen Leichtathletischer Mehrkampf Wettkampfbestimmungen Dreikampf Wettkampfverhalten 	<ul style="list-style-type: none"> Erproben der leichtathletischen Disziplin Ballwurf auf grundlegendem Fertigniveau Wiederholen und Weiterentwicklung der Disziplinen Sprint und Weitsprung auf einem fortgeschrittenen Fertigniveau Erarbeiten von Trainingsmethoden zur Steigerung der Leistungsfähigkeit in den leichtathletischen Disziplinen Sprint und Weitsprung leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Arbeitsmethoden: Erproben (Schüler- und Lehrerinfo) experimentieren und üben von Trainingsmethoden Sicherheit im Umgang mit Übungs- und Wettkampf-anlagen Messverfahren in der Leichtathletik 	<ul style="list-style-type: none"> Entwicklung der Grundtechnik des geraden Wurfs (Ballwurf) aus der allgemeinen Wurfsschule Sprint-, Staffel- und Fangspiele zur Entwicklung der Schnelligkeit Übungsformen zur Verbesserung der Tiefstarttechnik Gezielter Einsatz von grundlegenden Sprüngen (Hopserläufe, Steigesprünge, Sprungläufe) zur Steigerung der Weitsprungleistung Vermittlung von korrekten Messverfahren zur Ermittlung von Zeit und Weiten in der Leichtathletik und anwenden zur Überprüfung des individuellen Leistungsfortschritts und nutzen zur Ermittlung einer Wettkampfleistung Planung und Durchführung eines leichtathletischen Dreikampfs (50m-Sprint, Weitsprung, Ballwurf) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Standwurf Ballwurf Tiefstart Hopserlauf Steigesprung Sprunglauf Dreikampf 	<p>Unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> Selbständige Nutzung geeigneter Übungsformen zur Steigerung der Leistungsfähigkeit die Entwicklung der eigenen disziplinspezifischen Leistungsfähigkeit anhand geeigneter Messverfahren grundlegend beurteilen <p><u>Beobachungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Ausführungsqualität der leichtathletischen Disziplinen Sprint, Weitsprung und Ballwurf Entwicklung der disziplinspezifischen Leistungsfähigkeit <p>Punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> Demonstrieren der erlernten Techniken im Sprint, Weitsprung und Ballwurf Bewertung der sportartspezifischen Leistungsfähigkeit im Rahmen eines leichtathletischen Dreikampfs <p><u>Beobachungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Leichtathletische Disziplinen auf einem grundlegenden und fortgeschrittenen Fertigniveau beherrschen Leistungsbewertung im Dreikampf anhand eines vorgefertigten Bewertungsschemas im CMS-System

Vom in die Höhe springen zum Hochsprung

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
<i>Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik</i>	<i>A, D</i>	<i>7</i>	<i>10</i>

Kompetenzerwartungen: BWK 2, MK 2 UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (Hochsprung) in der Grobform ausführen

Methodenkompetenz:

- selbständig für die Verbesserung der Leistungsfähigkeit in der Disziplin Hochsprung üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs erfassen

Urteilskompetenz:

- die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Leistung

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit
- Differenziertes Leistungsverständnis (relative und absolute Sprunghöhe)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 3 Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik			
Vom in die Höhe springen zum Hochsprung			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> leichtathletische Disziplinen (Sprint und Weitsprung) auf erweitertem technisch-koodinativem Niveau ausführen und grundlegende Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten in ihrer Funktion erläutern eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (Hochsprung) in der Grobform ausführen Entwicklung eines differenzierten Verständnis von Leistung (relative und absolute Sprunghöhe) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Leistungsvoraussetzungen verbessern Training zur Verbesserung von Leistungsvoraussetzungen • Begriff der sportlichen Technik • Wettkampfbestimmungen Hochsprung • Wettkampferhalten Differenziertes Leistungsverständnis Relative und absolute Sprunghöhe 	<ul style="list-style-type: none"> Analysieren und erläutern der grundlegenden Merkmale und Zusammenhänge der leichtathletischen Disziplinen Sprint und Weitsprung Anwendung von erarbeiteten Übungsformen zur Steigerung von Schnelligkeit und Sprungkraft Vom „in die Weite springen“ zum „in die Höhe springen“ Das Springen über eine Hochsprunglatte auf eine Weichbodenmatte unter Beachtung der Wettkampf-regeln mit verschiedenen Techniken erproben <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Arbeitsmethode: Erproben und üben/trainieren Sicherheit im Umgang mit Übungs- und Wettkampf-anlagen 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> Schnelligkeit, Sprungkraft und Technik als grundlegende Merkmale der leichtathletischen Disziplinen begreifen Selbständige Nutzung erlernter Übungsformen zur Entwicklung von Schnelligkeit und Sprungkraft Vielfältige, kreative Bewegungsaufgaben zum „in die Höhe springen“ selbständig entwickeln (Sprünge über Hindernisse, Sprünge an Höhenorientierung, Sprünge mit verschiedenem Rhythmus) „In die Höhe Springen“ mit verschiedenen Techniken (zunächst unter Vermeidung der Flop-Technik) erproben Begreifen der technischen Vorteile der Flop-Technik Organisieren und durchführen eines Hochsprung-wettkampfs <p>Fachbegriffe •</p> <ul style="list-style-type: none"> Schnelligkeitstraining • Sprungkrafttraining • Lattenüberquerung • Schersprung • Straddle-Technik • Flop-Technik 	<p>Unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> Selbständige Nutzung geeigneter Übungsformen zur Steigerung der Leistungsfähigkeit Lösung der Bewegungsaufgabe „in die Höhe springen“ unter Beachtung der Wettkampfbestimmungen <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Entwicklung der Leistungsvoraussetzungen Schnelligkeit und Sprungkraft Effektivität und Funktionalität der selbständig erarbeiteten Hochsprungstechniken <p>Punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> Demonstrieren der erlernten und entwickelten Techniken im Hochsprung unter Beachtung der Wettkampfbestimmungen Bewertung der sportartspezifischen Leistungsfähigkeit im Hochsprung bezogen auf ein differenziertes Leistungsverständnis (Sprunghöhe in Bezug auf die Körpergröße) <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Im Rahmen eines Hochsprungwettkampfs erreichte Sprunghöhe im Verhältnis zur Körpergröße (differenziertes Leistungsverständnis)

Weitere Wurfdisziplinen der Leichtathletik – stoßen und rotieren als neue Bewegungserfahrung

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik	A, D	8	10

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Leichtathletische Wurfdisziplinen auf einem erweiterten technisch-koordinativem Fertigniveau ausführen und grundlegende Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten in ihrer Funktion erläutern
- Neu erlernte leichtathletische Disziplinen (Kugelstoßen und Schleuderball) in der Grobform ausführen
- Einen weiteren leichtathletischen Mehrkampf (Wurfmehrkampf) unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampferhaltens durchführen

Methodenkompetenz:

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

Urteilskompetenz:

- Die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, 3, d1

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Leistung

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 3 Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik			
Weitere Wurfdisziplinen der Leichtathletik – stoßen und rotieren als neue Bewegungserfahrung			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leichtathletische Wurfdisziplinen auf einem erweiterten technisch-kordinativem Fertigniveau ausführen und grundlegende Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten in ihrer Funktion erläutern • Neu erlernte leichtathletische Disziplinen (Kugelstoßen und Schleuderball) in der Grobform ausführen • Einen weiteren leichtathletischen Mehrkampf (Wurfmehrkampf) unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampferhaltens durchführen <p>Fachbegriffe •</p> <p>Wurfdisziplinen •</p> <p>Rotationswurf •</p> <p>Stoßbewegung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wettkampfbestimmungen Wurfdisziplinen • Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Wurfdisziplinen • Biomechanische Gesetze 	<ul style="list-style-type: none"> • Vielfältiges Erproben der Rotationsbewegung als neue Bewegungserfahrung in der Leichtathletik • Wurferfahrungen mit unterschiedlichen Geräten sammeln (Fahrradreifen, Schleuderbälle, evtl. Einführung Diskus) • Grundlegende biomechanische Merkmale in ihrer Funktion erproben und verstehen • Die Stoßbewegung als weitere Möglichkeit kennenlernen ein Wurfgerät zu beschleunigen • Die Wurfdisziplinen unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampferhaltens und beachten der Sicherheitsaspekte erleben <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsmethode: Erproben (Schüler- und Lehrerinfo) • Sicherheit im Umgang mit Übungs- und Wettkampf-anlagen 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Übungen zur Verbesserung des Gleichgewichts und des Rotieren auf einem Bein (z.B. entlang einer Linie) • „Schleppen“ eines Wurfgeräts durch richtigen Einsatz von Beinen, Hüfte, Rumpf, Schulter und Arm bei der Rotationsbewegung und beim Abwurf erproben • Die Bewegungsstruktur eines Rotationswurfs unter Beachtung biomechanischer Gesetzmäßigkeiten erfahren • Die regelgerechte Stoßbewegung mit unterschiedlichen Wurfgeräten erproben und den Standstoß (optional: weiterführende Technik) unter Beachtung des richtigen Einsatz von Beinen, Hüfte, Schulter und Arm kennenlernen • Die grundlegenden Merkmale der Rotationswürfe und des Kugelstoßen begreifen, vergleichen und erläutern können • Planung und Durchführung eines Wurfmehrkampfs (Kugelstoßen und Schleuderball, evtl. Ballwurf) <p>Fachbegriffe • Rotation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Körperspannung aufbauen • Beschleunigungsweg von Wurfgeräten • Kugelstoßen 	<p>Unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selbständige Nutzung der grundlegenden Übungen zur Verbesserung der Rotations- und Stoßbewegung • die Entwicklung der eigenen disziplinspezifischen Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen <p><u>Beobachtungskriterien:</u> •</p> <p>Ausführungsqualität der Rotations- und Stoßbewegung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung der disziplinspezifischen Leistungsfähigkeit <p>Punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demonstrieren der erlernten Techniken im Schleuderballwurf und Kugelstoßen • Die disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Die leichtathletischen Disziplinen Kugelstoßen und Schleuderballwerfen auf einem grundlegenden Fertigniveau beherrschen • Die im Rahmen eines Wurfwettkampfs erreichten Weiten

Die leichtathletischen Sprungdisziplinen – Wie kann „weiter“ und „höher“ noch besser gelingen?

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
<i>Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik</i>	<i>D, E</i>	<i>9</i>	<i>15</i>

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Leichtathletische Sprungdisziplinen auf einem erweiterten technisch-kordinativem Fertigniveau ausführen und grundlegende Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten in ihrer Funktion erläutern
- Einen weiteren leichtathletischen Mehrkampf (Mehrkampf mit beiden Sprungdisziplinen) unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampfverhaltens durchführen

Methodenkompetenz:

- Leichtathletische Wettkampfgeln erläutern und gemeinsam einen Sprungwettkampf für die gesamte Lerngruppe organisieren sowie dessen Umsetzung auswerten
- selbständig für die Verbesserung der Leistungsfähigkeit in den Disziplinen Weit- und Hochsprung üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs erfassen

Urteilskompetenz:

- die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: d 1, 2, 3, e1

Leistung

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physiologische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit und Koordination)
- Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel des Hoch- und Weitsprungs)
- Differenziertes Leistungsverständnis (relative und absolute Sprunghöhe, Weitsprungweite im Verhältnis zur Sprintschnelligkeit)

Kooperation und Konkurrenz

- Mit- und Gegeneinander (hier: Schwerpunkt Konkurrenz)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 3 Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik			
Die leichtathletischen Sprungdisziplinen – Wie kann weiter und höher noch besser gelingen?			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leichtathletische Sprungdisziplinen auf einem erweiterten technisch-koordinativem Fertigniveau ausführen und grundlegende Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten in ihrer Funktion erläutern • Einen weiteren leichtathletischen Mehrkampf (Mehrkampf mit beiden Sprungdisziplinen) unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampfverhaltens durchführen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bedeutung der Anlaufgeschwindigkeit • Bedeutung der speziellen Sprungkraft • Biomechanische Gesetze begründen zweckmäßige Techniken • Technikverbesserungen als eine wichtige Leistungsvoraussetzung zum Erreichen guter Sprungleistungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Analysieren und erläutern der grundlegenden Merkmale der leichtathletischen Disziplinen Weit- und Hochsprung • Erstellen einer Übersicht der Gemeinsamkeiten und der Unterschiede von Weit- und Hochsprung (inkl. der Leistungsvoraussetzungen) • Aus der erarbeiteten Übersicht entwickeln eines gemeinsamen Unterrichtsprogramms, wie sich die Weit- und Hochsprungleistung steigern lässt • Selbständig Übungen entwickeln, die sich zur Steigerung von Anlaufgeschwindigkeit und Verbesserung der speziellen Sprungkraft eignen • Wie lässt sich die Technik verbessern? Welche biomechanischen Ansprüche werden an eine gute Technik gestellt und wie lassen sich diese beim Üben umsetzen? • Erproben selbstentwickelter Übungen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsmethoden: Analysieren, Erläutern, Ordnen Erproben und Erarbeiten 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analysieren der persönlichen Erfahrungen und erläutern der leistungsrelevanten Aspekte an Bildreihen • Erstellen von schriftlichen Übersichten der leistungs-relevanten Aspekte und gemeinsames Entwickeln von Anforderungen an ein zielgerichtetes Übungsprogramm • Selbständiges Training zur Verbesserung von Anlauf-geschwindigkeit und Sprungkraft • Gemeinsames Üben der technischen Elemente die für eine optimale disziplinspezifische Leistungsfähigkeit wichtig sind • Hochsprung: Flop (verbindlich) • • Weitsprung: Hangsprung (evtl., evtl. mit Absprunghilfen) • Organisieren eines weiteren leichtathletischen Mehrkampfes (beide Sprungdisziplinen, 100-Meter-Sprint und Kugelstoßen ist zu integrieren) <p>Fachbegriffe •</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fosbury-Flop • • Hangsprungtechnik • Flug- und Landetechniken 	<p>Unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung von Übersichtskarten zur leistungs-optimierenden Technik und zu zweckmäßigen Übungen • Durchführung des selbständigen Trainings <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mitarbeit im Unterrichtsgespräch und erstellen verbindlicher Übersichtskarten über die leistungs-relevanten Aspekte • Leistungsentwicklung in technischer und konditioneller Hinsicht <p>Punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demonstrieren der erlernten und entwickelten Techniken im Weit- und Hochsprung • Bewertung der sportartspezifischen Leistungsfähigkeit im Weit- und Hochsprung bezogen auf ein differenziertes Leistungsverständnis (Sprunghöhe in Bezug auf die Körpergröße, Weitsprungleistung im Bezug auf Sprintschnelligkeit) <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Im Rahmen eines Mehrkampfes erreichte Sprungweite und Höhe im Verhältnis zur Körpergröße und Sprintschnelligkeit (differenziertes Leistungsverständnis)

Eine weitere Wurfdisziplin der Leichtathletik – Der Speerwurf als koordinative Herausforderung

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
<i>Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik</i>	<i>D, E</i>	<i>9</i>	<i>15</i>

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- eine weitere leichtathletische Wurfdisziplin auf einem grundlegenden technisch-koordinativem Fertigniveau ausführen und grundlegende Merkmale der Bewegungsstruktur erläutern
- eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (Speerwurf) in der Grobform ausführen

Methodenkompetenz:

- selbstständig für die Verbesserung der Leistungsfähigkeit in der Disziplin Speerwurf üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs erfassen

Urteilskompetenz:

- die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit beurteilen

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: *a1,3 d1*

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Leistung

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktische-methodischen Entscheidungen

Vom „Seepferdchen“ zum Schwimmer

Bewegungsfeld / Sportbereich	Päd. Perspektive leitend / ergänzend	Jahrgangsstufe	Dauer des UV in Std.	Vernetzen mit	Laufende Nr. des UV
Bewegen im Wasser – Schwimmen	A, C	5	40		

Kompetenzerwartungen: BWK 1, 2, 3, MK 1, 2, UK 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-kordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen.
- eine Wechselzugtechnik, einschließlich Atemtechnik, (Start) und Wende auf technisch-kordinativ grundlegendem Niveau ausführen. Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen.

Methodenkompetenz:

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

Urteilskompetenz:

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

Inhaltsfeld / er – Inhaltliche Schwerpunkte: a1, 2, 3, f1

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

- Wahrnehmung und Körpererfahrung, Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Absprachen zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 4 Bewegen im Wasser - Schwimmen			
Vom „Seepferdchen“ zum Schwimmer			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einwirkung des Mediums Wasser auf Körperbewegung und Körperreaktion feststellen und variieren - Schulung von Grundkomponenten beider Wechselzugtechniken (Armzug, Beinschlag, Atmung, (Start) und Wende <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Baderegeln -Orientierungsfähigkeit im Wasser 	<ul style="list-style-type: none"> - Erproben der einzelnen Komponenten der Koordination bei den Wechselzugtechniken - Erfahren des spezifischen Verhaltens im Wasser als Einzelner und in der Gruppe - Wahrnehmen und reflektieren von Physikalischen Gesetzmäßigkeiten Im Wasser <p>Fachbegriffe - Arbeitsmethode</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arbeitsmethode: Erproben und Selektieren von Bewegungsführungen 	<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 - Wechselzugtechniken: Kraul- und Rückenkraultschwimmen, (Start), Wende <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wechselzug - Auftrieb - Wasserwiderstand - Schwimmlage (Gleitlage) 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ausführungsqualität der motorischen Anweisungen mit und ohne Hilfsmittel - konstruktive auch in den Gesprächsphasen - Einhalten der Sicherheitsvorschriften <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Technik des Kraul- und Rückenkraultschwimmens <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsgenauigkeit / Ausführungsqualität

Einführung in das Sportschwimmen

Bewegungsfeld / Sportbereich	Päd. Perspektive	Jahrgangsstufe	Dauer des UV in Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. des UV
Bewegen im Wasser - Schwimmen	A, D	6	40		

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Eine Gleichzugtechnik, einschließlich Atemtechnik, (Start) und Wende auf technisch-kordinativ grundlegendem Niveau ausführen.
- Das Tauchen in unterschiedlichen Situationen funktionsgerecht durchführen.
- Die Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen.
- Eine Mittelzeitausdauerleistung (bis zu 10 Min.) in einer beliebigen Schwimmtechnik ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung Individueller Leistungsfähigkeit erbringen.

Methodenkompetenz:

- Einhalten eines schwimmbadspezifischen Organisationsrahmens und grundlegender Regeln beim Schwimmen und Tauchen.
- Anwenden von Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Tauchen und Schwimmen.

Urteilskompetenz:

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

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:

- Wahrnehmung und Körpererfahrung, Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen.

Absprachen zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 4 Bewegen im Wasser - Schwimmen			
Einführung in das Sportschwimmen			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einwirkung des Mediums Wasser auf Körperbewegung und Körperreaktion feststellen und variieren - Schulung von Grundkomponenten Beider Wechselzugtechniken und einer Gleichzugtechnik - Tauchen als bewusstes Erleben von Wagnis und Verantwortung <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schwimmstilarten - Orientierungsfähigkeit im Wasser - Streckentauchen, Tauchzug - Baderegeln 	<ul style="list-style-type: none"> - Erproben und vergleichen einzelner Komponenten der Koordination - Erfahren des spezifischen Verhaltens im Wasser als Einzelner und in der Gruppe - Wahrnehmen und Reflektieren von physikalischen Gesetzmäßigkeiten beim Schwimmen und Tauchen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arbeitsmethode: Erproben und Selektieren von Bewegungsführungen 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> - sportartspezifische Sicherheitsaspekte beim Schwimmen - abwechslungsreiches Bewegen im Wasser zum allgemeinen Aufwärmen - individuelles Streckentauchen - Wechselzugtechnik: Kraul. Und Rückenkraultechnik, Gleichzugtechnik, Brustschwimmen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wechselzug, Gleichzug - Atemtechnik - Wasserwiderstand 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ausführungsqualität der motorischen Anweisungen mit und ohne Hilfsmittel - konstruktive Mitarbeit auch in Gesprächsphasen - Einhaltung der Sicherheitsvorschriften <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Technik des Brustschwimmens und Tauchens - Ausdauerleistung (10 Min.) <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsgenauigkeit

Verantwortungsvolles Verhalten, Spielen und Gesundheitsförderung im Schwimmunterricht

Bewegungsfeld / Sportbereich	Päd. Perspektive	Jahrgangsstufe	Dauer des UV in Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. des UV
Bewegen im Wasser - Schwimmen		7, 8	Je 40		

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Die SchülerInnen können technisch-koordinative Elemente des Schwimmens in Bauch- und Rückenlage sicher anwenden.
- zwei Wechselzugtechniken und die Gleichzugtechnik des Brustschwimmens unter Berücksichtigung der Atemtechnik einschließlich (Start und) Wende sicher Ausführen sowie die Bewegungsmerkmale der Schwimmtechniken beschreiben, einzelne Phasen zuordnen und ihre Funktion erläutern.
- eine Langzeitausdauerbelastung (bis 30 Min.) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen.
- Eine Bahn Delfin (Schmetterling) in der Grobform schwimmen.
- Maßnahmen zur Selbstrettung und einfache Formen der Fremdrettung benennen, erläutern und anwenden.

Methodenkompetenz:

- Die SchülerInnen können grundlegende Merkmale des Schmetterlingsschwimmens (Delfin) sowie des ausdauernden Schwimmens erläutern und sich auf eine zu erbringende leistungs- oder gesundheitsbezogene Ausdauerfähigkeit beim Schwimmen selbständig vorbereiten.

Urteilskompetenz:

- Die SchülerInnen können die eigene Ausdauerfähigkeit beim Schwimmen nach ausgewählten Kriterien z. B. Gesundheitsaspekt, Leistungsaspekt beurteilen.

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

Absprachen zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 4 Bewegungen im Wasser - Schwimmen			
Verantwortungsvolles Verhalten, Spielen und Gesundheitsförderung im Schwimmunterricht			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einwirken des Mediums Wasser - auf Körperbewegung und Körperreaktion feststellen und variieren - Festigung der Schulung der drei eingeführten Schwimmtechniken - Einführung der Technik des - Verantwortliche Selbst- und Fremderrettung - Freude am gemeinsamen Spiel (Wasserball) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rettung - Spielregeln - Ausdauerleistung - Baderegeln 	<ul style="list-style-type: none"> - Erproben und vergleichen einzelner Komponenten von Koordination - Erfahren des spezifischen Verhaltens im Wasser in Risikosituationen - Wahrnehmen und reflektieren von physikalischen Gesetzmäßigkeiten beim Schwimmen <p>Fachbegriffe – Arbeitsmethoden</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arbeitsmethode: Erproben und Selektieren von Bewegungsführungen 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> - sportartspezifische Sicherheitsaspekte beim Schwimmen und Retten - abwechslungsreiches Bewegen im Wasser zum allgemeinen Aufwärmen - ausdauerndes Schwimmen - Delfin (Schmetterlings-) Schwimmen - Vertiefung: Wechselzugtechnik: Kraul-, Rückenkraultschwimmen, Gleichzugtechnik: Brust-, Schmetterlingsschwimmen - Sportspiel: Wasserball <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Phasen: -zug, -druck, -schwung - Atemtechnik - Auftrieb, Wasserwiderstand 	<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"> - Techniken der vier Schwimmarten, die eingeführt sind - 50m / 100m Zeitschwimmen - Ausdauerleistung (30 Min.) <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsgenauigkeit - Streckentauchgänge

Sicher und eigenständig springen und stützen an ausgewählten Sprung- und Reckstationen

Bewegungsfeld/Sportbereich:	Päd. Perspektive	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV in Std.
<i>Bewegen an Geräten - Turnen</i>	<i>C, E</i>	5	15

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten
- Technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen am Reck (Stützen, Hängen) und an unterschiedlichen Sprunggeräten (Stützen, Springen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben,
- Am Reck (Sprung in den Stütz, Abzug, Aufschwung, Unterschwing), an unterschiedlichen Sprunggeräten wie Bock, Doppelbock, Querkasten, ggf. Längskasten (Aufhocken, Hockwende, Grätsche, Hocke) und an unterschiedlichen Balancierstationen unterschiedliche Bewegungsfertigkeiten erlernen und miteinander verbinden,
- In turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln (Balancierstationen, Sprunggeräte: Erarbeitung von Helfergriffen) sowie Kriterien für sicherheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden (Stellung zum Turner, Ansatz der Griffe, Begleitung bis zum Ende etc.)

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 Übungsprozessen auf fachsprachlich grundlegendem Niveau verständigen

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: c3, e1, e4

Wagnis und Verantwortung

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

Kooperation und Konkurrenz

- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen Sportformen, vgl. Helfen und Sichern)
- Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (Auf- und Abbau)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 5 Bewegen an Geräten - Turnen			
Sicher und eigenständig springen, stützen und hängen an ausgewählten Sprung- und Reckstationen			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • differenzierte Angebote beim Springen, Reckturnen und Balancieren (z.B. über Geräte, Hilfestellungen, Schwierigkeiten der Elemente) • Bewegungsmerkmale und – zusammenhänge beim Springen und Stützen herausarbeiten • Ansonsten s. Gegenstände <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • gemeinsame Bewegungsmerkmale turnerischer Elemente: Stützen, Springen • Binnendifferenzierung • Ansonsten s. Gegenstände 	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung selbstständigen Auf- und Abbaus der Gerätestationen • Stationenlernen: Erproben und Verbessern • Schüler helfen und sichern Schüler <p>Fachbegriffe - Arbeitsmethode</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Anwenden (Schüler- und Lehrerinfo) • Stationen lernen • Schüler helfen/sichern Schülern: Bewegungshilfe, Bewegungsunterstützung, Bewegungsbegleitung • Helfergriffe: Klammergriff am Oberarm, Handgelenksgriff, Stützgriff 	<ul style="list-style-type: none"> • Unterschiedliche Spannungsübungen • Springen an unterschiedlichen Sprunggeräten (Aufhocken, Hocke, Hockwende, Grätsche) • Turnen am Reck (Springen in den Stütz, Aufschwung, Abzug, Unterschwing etc.) • Balancieren an unterschiedlichen Stationen (vorwärts, rückwärts, seitwärts, mit kleinen Sprüngen, beidbeinig, einbeinig etc.) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufhocken, Hocke, Grätsche, Hockwende • Aufschwung, Abzug, Unterschwing • Balancieren, Pferdchensprung, Spreizsprung, Hocksprung 	<p style="text-align: center;">unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sorgfalt bei der Anwendung der erlernten Helfergriffe • Umsetzung der vorgestellten bzw. entwickelten turnerischen Elemente <p style="text-align: center;"><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Vielfalt und Schwierigkeit der geturnten Elemente • Ausführungsqualität <p style="text-align: center;">punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • LÜ Sprung und Reck • Überprüfung der Helfergriffe beim Sprung (Grätsche alleine, Hocke zu zweit) <p style="text-align: center;"><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsschwierigkeit • Bewegungsqualität (Dynamik, Spannung, sichere Landung)

Rollen, Schwingen und Hängen an ausgewählten Stationen des Bodenturnens

Bewegungsfeld/Sportbereich:	Päd. Perspektive	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV in Std.
Bewegen an Geräten - Turnen	D, E	6	15

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten
- Technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen am Boden (Stützen, Rollen, Springen) und an den Schaukelringen (Schwingen, Hängen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben,
- Am Boden (Rollen vw. und rw., Handstand, Räder re/li, gymnastische Elemente) und an den Schaukelringen (Tippschwingen, halbe und ganze Drehung, Schwingen in den Sturzhang, Schwungverstärkung) unterschiedliche Bewegungsfertigkeiten erlernen und miteinander verbinden,
- In turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln (Boden: Anwendung von Helfergriffen beim Handstand, Schaukelringe: Höhe des Schaukelns) sowie Kriterien für sicherheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden (Stellung zum Turner, Ansatz der Griffe, Begleitung bis zum Ende etc.)
- Festigung und Erweiterung der Bewegungsfertigkeiten am Reck (Umschwung)

Methodenkompetenz:

- Turngeräte sicher auf- und abbauen, den Unterrichts- und Übungsprozess beim Turnen durch sicherheitsbewusstes Verhalten aufrecht erhalten sowie 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: d1, e1, e4

Leistung

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit

Kooperation und Konkurrenz

- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen Sportformen, vgl. Helfen und Sichern); Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (Auf- und Abbau)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 5 Bewegen an Geräten - Turnen			
Rollen, Schwingen und Hängen an ausgewählten Stationen des Bodenturnens und an den Schaukelringen			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> differenzierte Angebote beim Bodenturnen (z.B. über Geräte, Hilfestellungen, Schwierigkeiten der Elemente) Weiterführung der Helfergriffe und Anwendung auf neue Geräte <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Binnendifferenzierung 	<ul style="list-style-type: none"> Selbstständige Organisation von Auf- und Abbau der Gerätestationen durch die Schüler Stationenlernen: Erproben und Verbessern Schüler helfen und sichern Schüler <p>Fachbegriffe - Arbeitsmethode</p> <ul style="list-style-type: none"> Erproben und Anwenden (Schüler- und Lehrerinfo) • <p>Stationen lernen</p> <ul style="list-style-type: none"> Schüler helfen/sichern Schülern: Bewegungshilfe, Bewegungsunterstützung, Bewegungsbegleitung Helfergriffe: Klammergriff am Oberschenkel 	<ul style="list-style-type: none"> Turnen am Boden (Handstände in unterschiedlicher Schwierigkeit, z.B. Krabbelhandstand, Wandhandstand, mit und ohne Hilfe, mit Abrollen; Rollen mit unterschiedlichen Hilfen und Schwierigkeiten, z.B. schiefe Ebene, durch den Hockstütz, durch den flüchtigen Handstand, Räder re./li., unterschiedliche gymnastische Elemente etc.) Wiederholung und Erweiterung Turnen am Reck (neu: Umschwung, ggf. Mühlumschwung, ggf. Kippe) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Handstand, Hockstütz, flüchtiger Handstand <ul style="list-style-type: none"> Felgumschwung 	<p>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> Sorgfalt bei der Anwendung der erlernten Helfergriffe <p>Umsetzung der vorgestellten bzw. entwickelten turnerischen Elemente</p> <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <p>Vielfalt und Schwierigkeit der geturnten Elemente</p> <ul style="list-style-type: none"> Ausführungsqualität <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> LÜ Boden Überprüfung der Helfergriffe beim Handstand <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Bewegungsschwierigkeit <p>Bewegungsqualität</p>

Winterbundesjugendspiele (BJS): Durchführung eines Turnmehrkampfes auf der Basis normierter Übungen

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik		7	12

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz)

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- An verschiedenen Geräten (Reck/ Barren, Sprung, Boden) turnerische Bewegungen aus der Klasse 5/6 wiederholen und schließlich normungebunden 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)
- Zwischen Sicherheitsstellung und Hilfeleistung unterscheiden, diese Situationsgerecht anwenden und deren Funktion erläutern (9 BWK 5.4)

Methodenkompetenz:

- 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 an den unterschiedlichen Turngeräten zusammenstellen und präsentieren (9 MK 5.2)
- Sich in turnerischen Übungs- und Lernprozessen fachsprachlich situationsangemessen verständigen sowie grundlegende methodische Prinzipien des Lernens und Übens turnerischer Bewegungen erläutern (9 MK 5.3)

Urteilskompetenz:

- Eine Präsentation nach ausgewählten Kriterien bewerten (9 UK 5.2)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 5 Bewegen an Geräten - Turnen			
Turnen für alle – Entwicklung eines Turnmehrkampfes auf der Basis normierter Übungen			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Differenzierung über Geräteauswahl, Schwierigkeit der Elemente und ggf. Einstellung auf den Partner • Ansonsten s. Gegenstände <p>Fachbegriffe •</p> <p>Differenzierung • Ansonsten s. Gegenstände</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eigenständige Entwicklung sowie Organisation von Auf- und Abbau der Gerätestationen durch die Schüler • Grundlegend induktives Vorgehen beim Ausprobieren und Auswählen der Elemente • 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) 	<ul style="list-style-type: none"> • Auswahl der Geräte und Elemente durch L und S 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>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fachtermini der Elemente (s.o.) 	<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 <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p><u>Beobachtungskriterien:</u> •</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsschwierigkeit der einzelnen Elemente • • Bewegungsqualität der einzelnen Elemente

Aufeinander bauen können! - Einführung in die Partner und Gruppenakrobatik unter besonderer Berücksichtigung der Kriterien *Sicherheit* und *Kooperation*

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
<i>Bewegen an Geräten - Turnen</i>	<i>A, B</i>	<i>8</i>	<i>10</i>

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Akrobatische Übungen auf technisch-kordinativ grundlegendem Niveau ausführen können
- An individuelle Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen
- Eine akrobatische Gruppengestaltung kooperations- und teamorientiert entwickeln, einüben und präsentieren sowie dazu Ausführungs- und Gestaltungskriterien benennen
- Zwischen Sicherheits- und Hilfestellung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und deren Funktion 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 zusammenstellen und präsentieren

Urteilskompetenz:

- Zusammenhänge zwischen Wagnissituation und individueller technisch-kordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen
- Eine Präsentation in der Gruppe nach ausgewählten Kriterien bewerten

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, 2, 3, b 1, f1

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

- Wahrnehmung und Körpererfahrung; Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen; Bewegungsstrukturen u. grundl. Aspekte d. motorischen Lernens

Bewegungsgestaltung

- Gestaltungsformen und –kriterien; Gestaltungsanlässe und –themen
- Gesundheit (Unfall- und Verletzungsprophylaxe)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 5 Bewegen an Geräten – Turnen/Akrobatik			
Aufeinander bauen können! - Einführung in die Partner und Gruppenakrobatik unter besonderer Berücksichtigung der Kriterien Sicherheit und Kooperation			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte •</p> <p>Vertrauensübungen •</p> <p>Griffhaltungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Differenzierte Angebote von Schwierigkeiten, z.B. über Stationskarten • Bewegungsmerkmale und – zusammenhänge beim Auf- und Abbau der Pyramiden herausarbeiten • Grundlegende biomechanische Prinzipien <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Handgelenkgriff, Unterarmgriff, Kreuzgriff • Körperspannung • <p>Kommunikation •</p> <p>Aufstiegspunkt/Belastungspunkt •</p> <p>Wirbelsäule, Beckenkamm, •</p> <p>Drehmoment</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gleichgewicht/ gemeinsamer Körperschwerpunkt 	<ul style="list-style-type: none"> • Stationenlernen oder andere Form der Gruppenarbeit • Induktives Vorgehen auf der Basis klar formulierter Sicherheitsregeln <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.) • Pyramiden: 2er, 3er, 4er, 5er, 6er bis hin zur Klassenpyramide (maximal dreistöckig) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fachtermini der Figuren (s.o.) 	<p>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sorgfalt und Sicherheit beim Üben • Umsetzung der vorgestellten bzw. entwickelten Figuren • Intensität des Übungsprozesses <p><u>Beobachungskriterien:</u></p> <p>Vielfalt und Schwierigkeit der geturnten Figuren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestalterische Elemente beim Auf- und Abbau der Figuren • Ausführungsqualität <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eine Gruppenfigur aus dem Bereich Bankpyramiden <p><u>Beobachungskriterien:</u> •</p> <p>Bewegungsschwierigkeit der Figuren •</p> <p>Bewegungsqualität in Aufstieg, Präsentation und Abstieg der Figuren</p>

„Parkoursport im Schulturnen“ - Explorative Entwicklung eines anspruchsgerechten Hindernisparkours unter Berücksichtigung der Förderung der Selbstständigkeit.

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
<i>Bewegen an Geräten - Turnen</i>		9	12

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz)

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- An Gerätekombinationen (Reck, Bank, Barren, Pferd, Kasten etc.) turnerische Bewegungen auf technisch-kordinativ grundlegendem Niveau normungebunden 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)

- Zwischen Sicherheitsstellung und Hilfeleistung unterscheiden, diese Situationsgerecht anwenden und deren Funktion erläutern (9 BWK 5.4)

Methodenkompetenz:

Bewegungsgestaltungen und –kombinationen an den unterschiedlichen Turngeräten zusammenstellen und präsentiere (9 MK 5.2)

Urteilskompetenz:

Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-kordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen (9 UK 5.1)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktische-methodischen Entscheidungen

HipHop, Jumpstyle und Co. – gemeinsam Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
<i>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</i>	A, B	6	10

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit und ohne Handgeräte 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,
- Grundlegende Aufstellungsformen und Formationen anwenden und beschreiben.

Methodenkompetenz:

- Durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder Gestaltungsaufgaben lösen,
- Einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen präsentieren

Urteilskompetenz:

- Einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen nach ausgewählten Kriterien bewerten.

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

- Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

Bewegungsgestaltung

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

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 6 Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste			
HipHop, Jumpstyle und Co. – gemeinsam Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegung der Musik anpassen • Sich in vorgegebenen Formen bewegen und das Bewegungsrepertoire erweitern • Tanzschritte (mit Sprüngen) und „Tanzfiguren“ verbinden und zu einer Kleingruppengestaltungen gelangen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eigenschaften von Musik (Takt/ Beat) • Gestaltungskriterien (Zeit, Raum, Dynamik) • Synchronität 	<ul style="list-style-type: none"> • sich im Rhythmus der Musik frei bewegen und deren spezifischen Eigenschaften kennenlernen • selbstständiges Erarbeiten der vorgegebenen Grundformen • in Partnerarbeit die Tanzelemente verbinden • in der Gruppe eine geeignete Tanzgestaltung finden und präsentieren • Erstellen einer Übersicht spezifischer Gestaltungsaspekte <p>Fachbegriffe – Arbeitsmethode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selbstständiges Arbeiten 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4/4, 2/4 , 3/4 oder 6/8, 9/8, 12/8 . Takte erkennen • Grundschrirte: z.B. HipHop: „Bounce, Steps, Touch and Step/Kick, Step and Jumps“ • Synchronität • Raum, Zeit, Dynamik (Gestaltungskriterien) nutzen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mimik und Körperhaltung • Takt/ Bpm (Beats per minute) 	<p>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kreativität bei der eigenständigen Bewegung zur Musik • Umsetzen der einzelnen Schrittkombinationen <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität • <p>Kreativität</p> <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation einer Kleingruppengestaltung <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Synchronität • Verbindung einzelner Tanzelemente unter Aspekten der Gestaltungskriterien

Coole Kombis: Rope Skipping – Bewegungsverbindungen mit dem Seil finden und präsentieren

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
<i>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</i>	<i>A, B</i>	<i>7</i>	<i>10</i>

Kompetenzerwartungen: BWK 1, 2, 3,4, MK 1, UK 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,
- In eigenen Bewegungsgestaltungen erweiterte Merkmale von Bewegungsqualität (z.B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsdynamik, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u.a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung) - auch in der Gruppe – anwenden und zielgerichtet variieren,
- Objekte oder Materialien in das ästhetisch-gestalterische Bewegungshandeln integrieren,
- Eine Fitnessgymnastik in der Gruppe nach vorgegebenen Kriterien präsentieren und grundlegende Merkmale und Formen erläutern.

Methodenkompetenz:

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

Urteilskompetenz:

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: b 1, 2, 3

Bewegungsgestaltung

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

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 6 Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste			
Coole Kombis: Rope-Skipping – Bewegungsverbindungen mit dem Seil finden und präsentieren			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwingen und Springen mit dem kurzen Seil • Grundsprünge kennenlernen • In Partnerarbeit verschiedene Kunststücke mit dem Seil entwickeln • Gestaltungskriterium „Raum“ (insb. Aufstellungsformen und Raumwege) • physiologische Aspekte • Gestaltung einer Seilshow <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rope-Skipping • Gestaltungskriterien (Zeit, Raum, Dynamik) • Grundsprünge 	<ul style="list-style-type: none"> • mit Seil, Musik und Sprüngen experimentieren • ausgewählte Sprungvarianten erarbeiten • Zu zweit mit einem oder zwei Seilen springen – Möglichkeiten zur Präsentation entwickeln • Ortswechsel und Aufstellungen in der Gruppe erarbeiten und miteinander verbinden (Aspekt: Raum) • Erstellen einer Übersicht, warum Rope Skipping zur Fitnessgymnastik zählt. <p>Fachbegriffe - Arbeitsmethoden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vom Leichten zum Schweren • Vom Einfachen zum Zusammengesetzten • Methode: Experimentieren 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Springen ohne Musik, Zeitlupentempo, Springen zum Beat der Musik, Springen mit seitlich schwingendem Seil, etc. • Kunststücke mit dem Seil finden (Drehungen, Doppeldurchschlag, Arme kreuzen, etc.) • Bewegungen mit bereits anderen erlernten Elementen verbinden • Aufstellungsformen (Dreieck, Linie, Kreuz, ...) und Raumwege (vorwärts, rückwärts, seitlich, etc.) gruppenweise präsentieren und korrigieren <p>Fachbegriffe •</p> <p>Aufstellungsformen •</p> <p>Raumwege</p>	<p>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umsetzen der einzelnen Sprünge • Kreativität in Partner- und Gruppenprozessen <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität • Kreativität <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation einer Seilshow <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Umsetzung des Gestaltungsaspektes Raum • Verbindung einzelner Sprungelemente in Einzel- und Gruppenpräsentation

Wir gehen in den Zirkus: Jonglieren mit unterschiedlichen Geräten

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
<i>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</i>	<i>A, B</i>	<i>9</i>	<i>10</i>

Kompetenzerwartungen: BWK 1, 2, 3, MK 1, UK 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,
- In eigenen Bewegungsgestaltungen erweiterte Merkmale von Bewegungsqualität (z.B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsdynamik, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u.a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung) - auch in der Gruppe – anwenden und zielgerichtet variieren,
- Objekte oder Materialien in das ästhetisch-gestalterische Bewegungshandeln integrieren,
- Eine Fitnessgymnastik in der Gruppe nach vorgegebenen Kriterien präsentieren und grundlegende Merkmale und Formen erläutern.

Methodenkompetenz:

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

Urteilskompetenz:

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: b 1, 2, 3

Bewegungsgestaltung

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

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 6 Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste			
Wir gehen in den Zirkus: Jonglieren mit unterschiedlichen Geräten			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Flugeigenschaften unterschiedlicher Geräte kennenlernen • In Verbindung mit anderen Sportarten verschiedene Kunststücke mit den Geräten entwickeln • Aufstellungs- und Ausdrucksformen • Gestaltung einer Bühnenshow <p>Fachbegriffe •</p> <p>Ausdrucksformen •</p> <p>Mimik/Gestik</p>	<ul style="list-style-type: none"> • mit unterschiedlichen Gegenständen experimentieren und in ihrer Flugeigenschaft erfahren • Variationen in den Gegenständen – Material und Anzahl • Jongliertechniken • Zu zweit oder in der Gruppe eine Show entwickeln und präsentieren <p>Fachbegriffe -Arbeitsmethoden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben • Gruppenarbeit 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kunststücke mit den unterschiedlichen Geräten finden (Tücher, Bälle, Hütchen, etc.) • <p>Jonglieren mit 2, 3, 4 Gegenständen •</p> <p>Techniken: Kaskade, Säulen, Flip, etc. •</p> <p>„Showelemente“:</p> <p>turnerische Aspekte, Akrobatik, Zirkus, etc.</p> <p>Fachbegriffe •</p> <p>Ausdruckvermögen •</p> <p>Bewegungsweite und –tempo •</p> <p>Raumorientierung</p>	<p>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umsetzen der Jongliertechnik • Kreativität in Partner- und Gruppenprozessen <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der Bühnenshow <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausdrucksvermögen • <p>„Showcharakter“ •</p> <p>Bewegungsqualität</p>

Kick it like Messi! Wir lernen gemeinsam Fussball zu spielen!

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
<i>Bewegen an Geräten - Turnen</i>	<i>E, D</i>	<i>6</i>	<i>8</i>

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

Bewegung- 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 fair und mannschaftsdienlich spielen

Methodenkompetenz:

- spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden

Urteilskompetenz:

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

Inhaltsfeld / er – inhaltliche Schwerpunkte: e1, 2, 3, 4, d1

Kooperation und Konkurrenz

- soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsprozessen

Leistung

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

Absprachen zu didaktisch-methodischen Entscheidungen**BF 7 Spielen in Regelstrukturen – Sportspiele****Kick it like Messi! Wir lernen gemeinsam Fussball zu spielen!**

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände
<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 und Ballannahme mit der Innenseite <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Bewegungsmerkmale des Dribbelns, Passens und Annehmens Freilaufen 	<ul style="list-style-type: none"> - Spielgemäßes Konzept. Taktik-Spiel - Reflexion – Übung – Spiel - Erproben unterschiedlicher Dribbel- und Passformen - Erproben der unterschiedlichen 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"> Kleinfeldspiele (max. 4:4) Torschußspiele Übungsformen Passen und Annehmen mit der Innenseite Dribbelparcour Fairness <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Gruppentaktik Individualtaktik

Wir machen das Tor! - Spielgemäße Vermittlung von ausgewählten Technik- und Taktikelementen

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
<i>Bewegen an Geräten - Turnen</i>	<i>E, D</i>	<i>8</i>	<i>10</i>

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren
- konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden

Methodenkompetenz:

- spieltypische verbale und non – verbale Kommunikationsformen anwenden.

Urteilskompetenz:

- die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen
- den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen

Inhaltsfeld / er – inhaltliche Schwerpunkte: e1, 2, 3, 4, d1

Kooperation und Konkurrenz

- Mit- und gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sport- und Spielformen)

Leistung

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

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele		
Spielgemäße Vermittlung von ausgewählten Technik- und Taktikelementen		
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände
<p>Inhalte</p> <p>Grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten: Passen und Torschuß</p> <p>Grundlegende koordinative Fertigkeiten: Doppelpass, Laufen in freien Raum</p> <p>Bewegungsmerkmale: Pass und Ballannahme mit der Innenseite, Torschuß mit dem Spann</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Bewegungsmerkmale Torschuß</p> <p>Definition Doppelpass</p> <p>Ballerwartungshaltung</p> <p>Freilaufen</p>	<p>Spielgemäßes Konzept/ Taktik-Spiel-Reflexion – Übung – Spiel</p> <p>Erproben unterschiedlicher Pass- und Torschußformen sowie unterschiedlicher Möglichkeiten des Freilaufens</p> <p>Fachbegriffe – Arbeitsmethode</p> <p>- Erproben</p> <p>- Spielgemäßes Konzept/ Taktik-Spiel-Modell</p>	<p>Gegenstände</p> <p>Kleinfeldspiele (4:4)</p> <p>Zonenspiele (Abwehr/ Angriff)</p> <p>Torschußspiele</p> <p>Passen und Ballannahme mit der Innenseite</p> <p>Doppelpass</p> <p>Fairness</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Gruppentaktik</p> <p>Individualtaktik</p> <p>Doppelpass</p> <p>stabiles Fußgelenk</p>

Wir sind in Überzahl! Gemeinsames Schaffen von Überzahlsituationen in Angriff und Abwehr in fußballtypischen Spielsituationen

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
<i>Bewegen an Geräten - Turnen</i>	<i>E, D</i>	<i>9</i>	<i>10</i>

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

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

Methodenkompetenz:

- Abbildungen von Spielsituationen (z. B. Foto, Film) erläutern
- Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen-

Urteilskompetenz:

- die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen
- den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen

Inhaltsfeld / er – inhaltliche Schwerpunkte: e1, 2, 3, 4, 6, d1

Kooperation und Konkurrenz

- Mit- und gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sport- und Spielformen)
- Soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktische-methodischen Entscheidungen

BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen

Gemeinsames Schaffen von Überzahlsituationen in Angriff und Abwehr in fußballtypischen Spielsituationen

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grundlegende technische Fertigkeiten: Vertiefung von Passspiel, Ballannahme, Torschuß - Grundlegende taktisch-kognitive Fähigkeiten: Schaffen von Überzahlsituationen in Angriff und Abwehr - Bewegungsmerkmale: Pass mit der Innenseite, Torschuß mit dem Spann und in Variation, enge Ballführung <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Bewegungsmerkmale Freilaufen und Anbieten Überzahlsituationen 	<ul style="list-style-type: none"> - Spielgemäßes Konzept/ Taktik-Spiel-Modell: Spiel – Reflexion – Übung – Spiel - Erproben unterschiedlicher Pass-, Dribbel- und Torschußformen sowie unterschiedlicher partnertaktische Möglichkeiten zur Schaffung von Überzahlsituationen (z.B. Doppelpass, schnelles Einnehmen der Grundordnung) - mannschaftstaktische und individuelle Verhaltensweisen in Spielformen erproben <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erproben - spielgemäßes Konzept / Taktik-Spiel-Modell 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> Kleinfeldspiele (max. 6:6) Zonenspiele (Abwehr/ Mittelfeld/ Angriff) Überzahlspiele Passen und Ballannahme mit der Innenseite Torschußvariationen Fairness <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Gruppentaktik Individualtaktik Partnertaktik Überzahl schnelles Umschalten Kontern Grundordnung

Wie kann das große Sportspiel Handball für alle „spielbar“ gemacht werden?

Bewegungsfeld / Sportbereich:	Päd. Perspektive leitend / ergänzend	Jahrgangsstufe	Dauer des UV in Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. des UV
Spielen in und mit Regelstrukturen - Handball	E, D	5	8		

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

Bewegung- 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 fair und mannschaftsdienlich spielen

Methodenkompetenz:

- spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden

Urteilskompetenz:

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

Inhaltsfeld / er – inhaltliche Schwerpunkte: e1, 2, 3, 4, d1

Kooperation und Konkurrenz

- soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsprozessen
Leistung
 - Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination)

Absprachen zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 7 Spielen in Regelstrukturen – Sportspiele			
Wie kann das große Sportspiel Handball für alle „spielbar“ gemacht werden?			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> - grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten: Fangen, Passen, Prellen - grundlegende taktisch-kognitive Fähigkeiten: Freilaufen im Kleinfeldspiel - Bewegungsmerkmale: Hand- und Fingerhaltung beim Fangen, Kernwurf, Unterschiede beim Prellen im Stand bzw. beim Laufen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsmerkmale des Fangens, Werfens und Prellens - Freilaufen 	<ul style="list-style-type: none"> - Spielgemäßes Konzept. Taktik-Spiel - Reflexion – Übung – Spiel - Erproben unterschiedlicher Prell- und Passformen, Hilfswürfe - Erproben der unterschiedlichen Möglichkeiten des Freilaufens <p>Fachbegriffe – Arbeitsmethode</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erproben <ul style="list-style-type: none"> - Spielgemäßes Konzept / Taktik-Spiel-Modell 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hinführende Spiele zum Freilaufen und Passen (Burgball, Parteiball) - Hinführende Spiele zum Werfen und Fangen (Jägerball, Parteiball) - Hinführende Formen zum Prellen (Staffeln, Slalom) - Fairness <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gruppentaktik - Fang-, Pass- und Prelltechnik 	<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 <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kleinfeldspiel <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsqualität der technischen Ausführung - Anwendung taktischer Elemente

Spielgemäße Vermittlung von ausgewählten Technik- und Taktikelementen

Bewegungsfeld / Sportbereich	Päd. Perspektive	Jahrgangsstufe	Dauer des UV in Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. des UV
Spiele in und mit Regelstrukturen - Handball	E, D	6	8		

Kompetenzerwartungen: BWK 1, 2, 3, 4, MK 1, 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 graphische Darstellungen von Spielsituationen erklären und in der Praxis anwenden

Urteilskompetenz:

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

Inhaltsfeld / er – inhaltliche Schwerpunkte: e1, 2, 3, 4, d1

Kooperation und Konkurrenz

- Mit- und gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sport- und Spielformen)

Leistung

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

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele			
Spielgemäße Vermittlung von ausgewählten Technik- und Taktikelementen			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Werfen (Passen), Schlagwurf - Fangen im Lauf unter Beachtung der Drei-Schritt-Regel - Prellen (Dribbling) mit Richtungs- und Tempowechsel - Passive Manndeckung - individuelles Abwehrspiel / Angriffsspiel - Abwehrspiel / Angriffsspiel in der Gruppe - Bedeutung von ständiger Orientierung zu Ball, Partner, Gegenspieler <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kern-, (Schlagwurf) - Drei-Schritt-Regel - Drei-Sekunden-Regel 	<ul style="list-style-type: none"> - Erproben des Schlagwurfes zum Partner oder auf ein anderes Ziel - direktes und indirektes Zuspiel - konsequente Manndeckung anwenden <p>Fachbegriffe – Arbeitsmethode</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erproben - Anwenden der Drei-Schrittregel und der Drei-Sekunden-Regel - Taktisches Konzept der Manndeckung 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zuspiel, Rückspiel im Kreis in der Bewegung - Schatten- (Tandempressen) - Spiegelpressen - Schlagwurf mit Stemmschritt - Würfe aus der Bewegung <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stemmschritt - Wurfauslage 	<p>Unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> - Technik des Schlagwurfes - sicheres Fangen im Lauf unter Beachtung der Drei-Schritt-Regel - Einhalten der richtigen Stellung zum Gegenspieler bei der Manndeckung <p>Punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kleinfeldspiel <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsqualität der technischen Ausführung - situationsgerechtes Anbieten und Freilaufen

Gemeinsames Erfahren handballtypischer Spielsituationen in regelgerechten (vereinfachten) Rahmenbedingungen

Bewegungsfeld / Sportbereich	Päd. Perspektive	Jahrgangsstufe	Dauer des UV in Std.	Vernetzung mit UV	Laufende Nr. des UV
Spielen in und mit Regelstrukturen - Handball	E, D	7 oder 8	8		

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

- grundlegende Spielregeln anwenden und ihre Funktion erklären
- ein großes Mannschaftsspiel und ein Partnerspiel in vereinfachten Formen mit- und gegeneinander fair und mannschaftsdienlich spielen

Urteilskompetenz:

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

Inhaltsfeld / er – inhaltliche Schwerpunkte: e1, 2, 3, 4, 6, d1

Kooperation und Konkurrenz

- Mit- und gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sport- und Spielformen)
- Soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktische-methodischen Entscheidungen

BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen			
Gemeinsames Erfahren handballtypischer Spielsituationen in regelgerechten (vereinfachten) Rahmenbedingungen			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> - grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Passen / Fangen, Torwürfe) - Einführung mannschaftstaktischer Angriffs- und Abwehrverhaltensweisen - Einführung des Sprungwurfes <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mannschaftstaktik - Spielpositionen in Abwehr und Angriff 	<ul style="list-style-type: none"> - Erproben unterschiedlicher Tor-Wurfformen und –varianten - Positionswechsel durch Freilaufen - mannschaftstaktische und individuelle Verhaltensweisen in Spielformen erproben <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erproben - spielgemäßes Konzept / Taktik-Spiel-Modell 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> - schnelles Einnehmen festgelegter Abwehrpositionen auf optische und akustische Zeichen - richtiges Bewegen in der Abwehr-Position (kurze Sidesteps, kurze Nachstellschritte, Bärenanzug) - Verschieben der Abwehr zum Ballführenden Gegenspieler - Übergeben / Übernehmen des Gegenspielers - Übergang zur Raumdeckung - individuelles Angriffsspiel <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - individual-, Gruppen- und Mannschaftstaktik 	<p>Unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> - aus dem Prellen Sprungwürfe als Pass oder Torwurf demonstrieren - Einhalten von individual-, gruppen- und mannschaftstaktischem Verhaltensweisen im Spiel <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beschreiben und Demonstrieren der Bewegungsmerkmale des Sprungwurfes - Demonstrieren und Erläutern des Verhaltens der Abwehr- bzw. Angriffsspieler auf den entsprechenden Positionen <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ausführungsqualität

Volleyball begeistert – Vom Ball über die Schnur zum Volleyball spielen auf dem Kleinspielfeld durch Erlernen der volleyballtechnischen Grundfertigkeiten Pritschen und Baggern und deren Anwendung

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
<i>Bewegen an Geräten - Turnen</i>	<i>E, D</i>	<i>7</i>	<i>8</i>

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Pritschen und Baggern differenziert wahrnehmen und im Spiel technisch-kordinativ und taktisch-kognitiv umsetzen
- Ball über die Schnur und Spielen auf dem Kleinspielfeld auf dem jeweiligen Spielniveau, regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen; Erläutern spielspezifisch wichtiger Bedingungen für erfolgreiches Spielen
- Volleyballspezifische Spielregeln und Strategien sowie moralische Regeln grundlegend unterscheiden; Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden

Methodenkompetenz:

- Spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden
- Ball über die Schnur und das Spielen auf dem Kleinspielfeld selbständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen

Urteilskompetenz:

- Die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel Kriterien geleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen
- Den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft beim Volleyball spielen beurteilen

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Kooperation und Konkurrenz (e)

- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)
- Soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen
- (Spiel-) Regeln und deren Veränderungen

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktische-methodischen Entscheidungen

BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele			
Volleyball begeistert – Vom Ball über die Schnur zum Volleyball spielen auf dem Kleinspielfeld durch Erlernen der volleyballtechnischen Grundfertigkeiten Pritschen und Baggern und deren Anwendung			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> die Grundfertigkeiten Pritschen und Baggern in ihren Unterschieden und Gemeinsamkeiten erkennen Schulung der Phasenstruktur 1. Spielposition einnehmen 2. Grundhaltung einnehmen 3. Bewegungsausführung (Impulsübertragung) Erfolge bei der situationsgerechten Anwendung erfahren <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Fußposition Beugung aller beteiligten Gelenke Oberes und unteres Zuspiel • <p>Impulsübertragung</p> <ul style="list-style-type: none"> Winkelstellung der Arme besonders beim Baggern Richtung der Ellenbogen im Moment der Ballannahme 	<ul style="list-style-type: none"> Die unterschiedlichen Grundfertigkeiten Pritschen und Baggern in Partner- und Gruppenübungen anwenden Erproben der einzelnen Fertigkeiten in vereinfachten Spielsituationen (Ball 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"> Gewöhnung an das Gerät mit verschiedenartigen Bällen (Gymnastikball / Softball / Beachvolleyball / Volleyball) Wurf- und Fangübungen zum Erlernen der richtigen Spielposition Erlernen und situationsgerechte Anwendung der Grundhaltung Erlernen des Ballkontaktes /Ballabspiels mittels zugeworfenem und zugespieltem Ball Übungen zum Erlernen der Impulsübertragung Ausführung der Bewegung unter körperlicher Belastung Ausführung der Techniken mit und ohne Netz/Leine Anwendung der Techniken in unterschiedlichen Spiel- und Übungsformen 	<p>Unterrichtsbegleitend</p> <p>Umsetzen der technischen Fertigkeiten in der jeweiligen Spielsituation</p> <p>Richtige Ausführung der Bewegungsabläufe</p> <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <p>Ausführungsqualität</p> <p>Entscheidungsrichtigkeit</p> <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> Zuspiel in Partner- und Gruppenarbeit Anwendung in vereinfachter Spielform <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> technisch richtige Ausführung <p>Erfolgsquote beim Zuspiel</p>

Volleyball im Kleinspielfeld (3:3 / 4:4) – Annäherung an das Zielspiel Volleyball durch Festigung der Grundfertigkeiten des Pritschens und Baggerns und Erlernen des Aufschlags von unten

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
<i>Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</i>	<i>E, D</i>	<i>8</i>	<i>10</i>

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Sportspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren
- Das jeweils ausgewählte große Mannschaftsspiel auf dem jeweiligen Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern
- Konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden

Methodenkompetenz:

- Spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden
- Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen

Urteilskompetenz:

- Die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen
- Den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Kooperation und Konkurrenz

- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)
- Soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen
- (Spiel-) Regeln und deren Veränderungen

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele			
Volleyball im Kleinspielfeld (3:3 / 4:4) – Annäherung an das Zielspiel Volleyball durch Festigung der Grundfertigkeiten des Pritschens und Baggerns und Erlernen des Aufschlags von unten			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> die technischen Elemente des oberen und unteren Zuspiels verbessern den Aufschlag von unten als sichere Spieleröffnung erkennen Annäherung an das Zielspiel durch Reduzierung der Spielerzahl und der Feldgröße <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Grundposition Impulsübertragung Körperbeugung Gewichtsverlagerung Arm als Pendel (gestreckt) Tangentiales Wegfliegen des Balles beim Aufschlag 	<ul style="list-style-type: none"> Die unterschiedlichen Grundfertigkeiten unteres und oberes Zuspiel in Partner- und Gruppenarbeit unter Belastung festigen Aufschlag von unten mit verschiedenen Abständen zum Netz einüben und als Element der Spieleröffnung anwenden Zielgerichteten Aufschlag von unten als spieltaktisches Element erkennen und anwenden können <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Benennung der Spielerpositionen (I – VI) im Feld 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> Aufwärmspiele zur Verbesserung des Timings bei der Einnahme der Spielposition Verbesserung der Grundfertigkeiten oberes und unteres Zuspiel unter Einbeziehung von Positionswechseln, Änderung des Spielwinkels und körperlicher Belastung durch zusätzliche Laufwege Übungen zur Erlernung des Aufschlags von unten unter speziellem Hinweis auf die physikalischen und biomechanischen Gesetzmäßigkeiten Ausführung des Aufschlags unter taktischen Gesichtspunkten (Zielaufschlag) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Frontales und laterales Zuspiel Zielgerichteter Aufschlag Azyklischer Bewegungsablauf 	<p>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> Umsetzen der technischen Fertigkeiten in der jeweiligen Spielsituation Richtige Ausführung der Bewegungsabläufe <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"> Zuspiel in Partner- und Gruppenarbeit Zielgerichteter Aufschlag <p>Anwendung im Kleinfeldspiel</p> <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Technisch richtige Ausführung Erfolgsquote

Erreichen des Zielspiels Volleyball – Festigung der Grundfertigkeiten Pritschen und Baggern-- und Hinzufügung des Aufschlags von oben, des Angriffsschlages/Blockes sowie deren Anwendung auf dem Großfeld unter Einbeziehung taktischer Überlegungen und entsprechender Regelkenntnisse

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
<i>Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</i>	<i>E, D</i>	<i>9</i>	<i>10</i>

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Sportspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren
- Das jeweils ausgewählte große Mannschaftsspiel auf dem jeweiligen Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern
- Konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden

Methodenkompetenz:

- Abbildungen von Spielsituationen (z.B. Foto, Film) erläutern
- Spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden
- Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen

Urteilskompetenz:

- Die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen
- Den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, 2, 3, e1,2,3,4

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Kooperation und Konkurrenz

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

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele			
Durch Festigen der Grundfertigkeiten und deren Anwendung auf dem Großfeld unter Einbeziehung taktischer Überlegungen und entsprechender Regelkenntnisse Erreichen des Zielspiels Volleyball			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> durch Festigung der Grundfertigkeiten Aufschlag, Pritschen und Baggern Durchführung des Zielspiels 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"> 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> <p>Vorderspieler/Hinterspieler •</p> <p>Angriffsspieler/Abwehrspieler •</p> <p>Steller</p> <ul style="list-style-type: none"> Spielsystem VI vorne / VI hinten Läufersystem • <p>Angriffslinie •</p> <p>Regelkenntnisse</p>	<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>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Technisch richtige Ausführung Richtige Auswahl der taktischen Maßnahme Erfolgsquote

Grundelemente des Sportspiels Basketball spielend erarbeiten

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
Grundelemente des Sportspiels Basketball spielend erarbeiten	E, D	5	10

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- sportspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-kordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren
- Basketball regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern
- konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden

Methodenkompetenz:

- spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden
- Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen

Urteilskompetenz:

- die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen
- den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, 2, 3, e 1,2

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Kooperation und Konkurrenz

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

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele			
Grundelemente des Sportspiels Basketball spielend erarbeiten			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> die technischen Grundelemente erlernen bzw. verbessern Annäherung an das Zielspiel bei Reduzierung der Spielerzahl und der Feldgröße <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Manndeckung Bewegungsbeschreibungen dribbeln, passen, fangen, ein- und beidhändiger Wurf 	<ul style="list-style-type: none"> die unterschiedlichen Grundfertigkeiten dribbeln, passen, fangen unter Belastung festigen den Wurf ein- oder beidhändig aus kurzer Entfernung in Feinform ausführen grundlegendes individual- und mannschaftstaktisches Verhalten anlegen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Individualtaktik Mannschaftstaktik 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> Passen, Fangen, Dribbeln, Wurf (Korbnähe, ein- und beidhändig) mit Brett Freilaufen, Linie Ball-Korb Verteidigungsstellung und gleiten Regeln: kein Körperkontakt, Doppeldribbling Turmball und Spiel auf niedrige Körbe <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> dribbeln/Dribbling, passen/Pass, fangen, werfen/Wurf freilaufen anbieten Foul, Doppeldribbling 	<p>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> Beherrschung der technischen Elemente im Spiel Spielverhalten im Spiel 3: 3 <p>punktuell</p> <p>Kaiserspiel mit Wertung</p> <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Anwendung der Technik und Taktik Effektivität für das Spielgeschehen Bewegungsintensität / Anstrengung

Das Streetbasketballspiel erleben und gestalten

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
Das Streetbasketballspiel erfahren	E, D	7	10

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- sportsspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren
- Basketball regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern
- konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden

Methodenkompetenz:

- spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden
- Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen

Urteilskompetenz:

- Die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen
- Den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Kooperation und Konkurrenz

- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)
- Soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen
- (Spiel-) Regeln und deren Veränderungen

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele			
Das Streetbasketballspiel erleben und gestalten			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> Die technischen Elemente erweitern und regelkonform einsetzen Anwendung der unterschiedlichen Grundfertigkeiten im Spiel 3-3 Ein Streetballturnier organisieren und durchführen; Unterschiede zum herkömmlichen Basketballspiel <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Streetball 	<ul style="list-style-type: none"> Die unterschiedlichen Grundfertigkeiten, besonders dribbeln, passen, werfen im Zielspiel Streetbasketball anwenden. Erproben der einzelnen Fertigkeiten in vereinfachten Spielsituationen Erkennen von Fehlern und reflektierende Verbesserung der eigenen Technik Erarbeiten der Unterschiede in den beiden Spielformen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Arbeitsmethode : Erproben (Schüler- und Lehrerinfo) 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> Schrittregel spielnaher Korbleger Überzahlspiel (1:2 und 2:3) Spiel 3:3/ 5:5 (Mann-Mann) Grundregeln 1:1 Foul-/Streetballregeln <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Dribbelwende Überzahlspiel 	<p>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> Effektivität des Spiels Spielverhalten im Spiel 3: 3 <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> Regelkonformität im Spiel Korblegerkreisel <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Regelkonformität Erfolg/ Beachtung der Schrittregel (Korblegerkreisel) Effektivität im und für das Spielgeschehen Bewegungsintensität

Von der Individual- und Gruppen- zur Mannschaftstaktik

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
Von der Individual- und Gruppen- zur Mannschaftstaktik	<i>E, D</i>	<i>9</i>	<i>10</i>

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Sportspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-kordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren
- Basketball regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern
- konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden

Methodenkompetenz:

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

Urteilskompetenz:

- die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen
- den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, 2, 3, e 1, 2, 3

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Kooperation und Konkurrenz

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

Abspraken der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele			
Von der Gruppen- zur Mannschaftstaktik			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Taktische Elemente als qualitative Indikatoren für die Qualität des Spiels erkennen und anwenden. • Mannschaftsgröße und Spielfeld dem Zielspiel annähern (Spiel 5:5) • Spielregeln als hilfreiche Beschränkungen des Spiels sehen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • sinkende Manndeckung • switchen 	<ul style="list-style-type: none"> • Die Grundfertigkeiten in spielnahen Übungsformen unter körperlicher Belastung üben und festigen • Anwendung der Grundfertigkeiten in Spielsituationen unter taktischen Aspekten; individualtaktische Maßnahmen, z. B. Durchbruch, Wurf; mannschaftstaktische Maßnahmen, z.B. Pass, Freilaufen im Spiel 5:5 • Einsetzen der Regelkenntnisse zur Verbesserung des Spielergebnisses 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wurf-, Pass- und Körpertäuschungen <p>Freilaufen, -machen gegen intensive Verteidigung</p> <p>Dreieck bilden und im Dreieck rotieren</p> <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • (Wurf-, Pass-) Finte; Körpertäuschung • Durchbruch • give and go • back-door • Überzahlsituation schaffen 	<p>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beherrschung der genannten technischen Elemente • Mitwirkung <p>punktuell</p> <p>Spielverhalten im Spiel 3 : 3</p> <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <p>Ausführungsqualität</p> <p>Effektivität für das Spielgeschehen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsintensität

Grundelemente des Rückschlagspiels Badminton erarbeiten: vom Federball zum Badminton

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
Spiele in und mit Regelstrukturen	A, E, D	6	10

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- sportspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren
- Badminton regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern
- konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden

Methodenkompetenz:

- spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden •
- Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen •

Urteilskompetenz:

- die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen •
- den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen •

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, 2, 3, e 1,2,3,4

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen •

- Wahrnehmung und Körpererfahrung •
- Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen •
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens •

Kooperation und Konkurrenz

- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)
- Soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele			
Grundelemente des Rückschlagspiels Badminton erarbeiten: vom Federball zum Badminton			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<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 erste Regeln des Einzelspiels <p>Fachbegriffe •</p> <p>Clear • zentrale</p> <p>Mitte</p>	<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> <p>Ball und Schlägergewöhnung</p> <p>Schlägerhaltung</p> <p>Clear</p> <p>Ausgangspunkt zentrale Mitte</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Peitschenschwung</p>	<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 <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <p>Ausführungsqualität</p> <ul style="list-style-type: none"> Effektivität für das Spielgeschehen Bewegungsintensität

Badminton: vom miteinander spielen zum Wettkampf

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
Spiele in und mit Regelstruktur	E, D	7	10

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- sportspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren
- Badminton regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern
- Konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden

Methodenkompetenz:

- spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden
- Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen

Urteilskompetenz:

- die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen
- den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Kooperation und Konkurrenz

- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)
- Soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen
- (Spiel-) Regeln und deren Veränderungen
- Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele			
Vom miteinander spielen zum Wettkampf			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> den Drop erlernen bzw. festigen den Aufschlag von unten als regelkonforme Spieleröffnung kennen lernen Kenntnisse der Regeln des Einzelspiels <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> o Kurz-lang Spiel o Bewegungsmerkmale Drop, Aufschlag o Rallye-point Zählweise 	<ul style="list-style-type: none"> die unterschiedlichen Grundfertigkeiten Aufschlag, Clear und Drop in Partner- und Gruppenarbeit 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 als spieltaktisches Element erkennen und anwenden können 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> Drop Aufschlag <p>mit methodischen Hilfen (Partnerhilfe beim Aufschlag, ruhender Ball beim Drop etc.)</p> <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> <p>Turnier (z.B. Punkteübergabe)</p> <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> qualitative Bewegungsausführung Effektivität im und für das Spielgeschehen Bewegungsintensität

Das Badmintonspiel im Doppel festigen und anwenden

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
Spielen in und mit Regelstrukturen	A, E, D	9	10

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- sportspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren
- Badminton regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern
- konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden

Methodenkompetenz:

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

Urteilskompetenz:

- die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen
- den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, 2, 3, e1,2,3,4

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Kooperation und Konkurrenz

- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)
- Soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen
- (Spiel-) Regeln und deren Veränderungen

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele			
Das Badmintonspiel im Doppel festigen und anwenden			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> taktische Elemente als qualitative Indikatoren für die Qualität des Spiels erkennen und anwenden. Spielregeln des Doppelspiels beherrschen Smash erlernen <p>Fachbegriffe •</p> <p>Tandemaufstellung •</p> <p>Parallelaufstellung</p>	<ul style="list-style-type: none"> Die Grundfertigkeiten Aufschlag, Clear, Drop und Smash 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"> Smash Doppel <p>Fachbegriffe</p> <p>Flugkurve</p> <ul style="list-style-type: none"> Treffpunkt 	<p>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> Beherrschung der genannten technischen Elemente Mitwirkung <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> Spielverhalten im Doppel <p><u>Beobachtungskriterien:</u> •</p> <p>Ausführungsqualität • Kenntnis der Aufschlagregeln</p> <ul style="list-style-type: none"> Effektivität für das Spielgeschehen im Doppel Bewegungsintensität

Gegeneinander setzt miteinander voraus – Körperkontakt anbahnen, Kooperationsbereitschaft und Vertrauen entwickeln

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
<i>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</i>	<i>A, E</i>	<i>5</i>	<i>5</i>

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

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

Methodenkompetenz:

- grundlegende Regeln, Strategien und Verfahren in Kampfsituationen zielgerichtet 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, 3, 4, a1, 2, 3

Kooperation und Konkurrenz

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 9 Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport			
Gegeneinander setzt Miteinander voraus – Körperkontakt anbahnen, Kooperationsbereitschaft und Vertrauen entwickeln			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielformen zur Anbahnung von Körperkontakt • Kultiviertes Kämpfen: Unterscheidung zwischen Kämpfen am Boden und Kämpfen im Stand • Körperspannung und Körpergleichgewicht bewusst erleben <p>Fachbegriffe •</p> <ul style="list-style-type: none"> Körperspannung • Gleichgewicht/ Balance • Vertrauen • Kooperationsbereitschaft • Akzeptanz von Körperkontakt 	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben unterschiedlicher Spiele zur Anbahnung von Körperkontakt, Kooperation und gegenseitigem Vertrauen • Wahrnehmen und Erläutern von Körperspannung und Gleichgewichtsfähigkeit durch ausgewählte Spiele <p>Fachbegriffe - Arbeitsmethode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spiele: z.B. Sandwich, Alle auf eine Insel, Gordischer Knoten, 2 Füße 3 Hände, Flussüberquerung, Gassenlauf etc. • Entwicklung gemeinsamer Regeln <p>Fachbegriffe •</p> <ul style="list-style-type: none"> Gruppentaktik • Individualtaktik 	<p>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielformen demonstrieren und beschreiben • Umsetzung der kleinen Spiele • Berücksichtigung der Regeln <p><u>Beobachungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausgewähltes kleines Spiel <p><u>Beobachungskriterien:</u> •</p> <ul style="list-style-type: none"> Anwendung taktischer Elemente • Kooperationsbereitschaft

Kräfte messen: schieben, ziehen, widerstehen, ausweichen – das Spiel mit der Kraft

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	E, C	7	5

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- 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,
- mit Risiko und Wagnis beim Kämpfen situationsangepasst umgehen sowie regelgerecht und fair miteinander kämpfen.

Methodenkompetenz:

- Regeln für chancengleiches und faires Miteinander im Zweikampf erstellen und einen Zweikampf nach festgelegten Regeln leiten,
- kriteriengeleitetes Partnerfeedback im Übungs- und Zweikampfprozess geben.

Urteilskompetenz:

- die eigene und die Leistungsfähigkeit anderer in Zweikampfsituationen beurteilen,
- Eigeninitiative und faires Verhalten beim Zweikämpfen beurteilen.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: e1, 2, 3, c1, 2, 3

Kooperation und Konkurrenz

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

Wagnis und Verantwortung

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

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 9 Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport			
Kräfte messen: schieben, ziehen, widerstehen, ausweichen – das Spiel mit der Kraft			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten: Schieben, Ziehen und Halten • Grundlegende taktisch-kognitive Fähigkeiten: Ausweichen bzw. Fintieren <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sinneswahrnehmung als Handlungsprozess • Über- und Unterlegenheit 	<ul style="list-style-type: none"> • Entdecken, Prüfen und Experimentieren • Erproben unterschiedlicher Formen des Kräftemessens in spielerischer Form <p>Fachbegriffe - Arbeitsmethode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wettkampfformen (z. B. Sumo, Schildkröte umdrehen etc.) • Entwicklung gemeinsamer Regeln <p>Fachbegriffe •</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individualtaktik • Chancengleichheit 	<p>Unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Übungsformen zu Taktik und Technik demonstrieren und beschreiben • Umsetzung der Wettkampfformen • Berücksichtigung der Regeln <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausgewählte Wettkampfform (z. B. Sumo) <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Anwendung der technischen Elemente • Bewegungsqualität der technischen Ausführung

Am Boden oder im Stand – Kämpfen um/ gegen Gegenstände, Raum und Partner!

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV in Std.</i>
<i>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</i>	<i>E,</i>	<i>8</i>	<i>10</i>

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- 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,
- mit Risiko und Wagnis beim Kämpfen situationsangepasst umgehen sowie regelgerecht und fair miteinander kämpfen.

Methodenkompetenz:

- Regeln für chancengleiches und faires Miteinander im Zweikampf erstellen und einen Zweikampf nach festgelegten Regeln leiten,
- kriteriengeleitetes Partnerfeedback im Übungs- und Zweikampfprozess geben.

Urteilskompetenz:

- die eigene und die Leistungsfähigkeit anderer in Zweikampfsituationen beurteilen,
- Eigeninitiative und faires Verhalten beim Zweikämpfen beurteilen.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: e1, 2, 3, c1, 2, 3

Kooperation und Konkurrenz

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

Wagnis und Verantwortung

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

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

BF 9 Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport

Am Boden oder im Stand – Kämpfen um/gegen Gegenstände, Raum und Partner

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten: Fallen, ausgewählte Grifftechniken • Grundlegende taktisch-kognitive Fähigkeiten: Ausweichen und Fintieren, Befreiungsstrategien <p>Fachbegriffe •</p> <ul style="list-style-type: none"> Bewegungsmerkmale • Rückenlage • Körperschwerpunkt • Kraftgesetze 	<ul style="list-style-type: none"> • Entdecken, Prüfen und Experimentieren • Erproben unterschiedlicher Formen des Kämpfens in Bodenlage und aus dem Stand <p>Fachbegriffe - Arbeitsmethode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wettkampfvariationen: (z.B. Mattenkönig, Ballerobereitung, etc.) • Partnerschaftliche Judovariationen • Entwicklung gemeinsamer Regeln <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individualtaktik • Techniken (z. B. Kuzure-gesa-katame, Mune-gatame) 	<p>Unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Übungsformen zu Taktik und Technik demonstrieren und beschreiben • Umsetzung der Wettkampfformen • Berücksichtigung der Regeln <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausgewählte Wettkampfform (z. B. Judovariation) <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Anwendung der technischen Elemente Bewegungsqualität der technischen Ausführung