

Bewegungsfeld / Sportbereich 2.1 und 7.1	Päd. Perspektive Leitend / ergänzend	Jahrg. - Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende NR. der UV
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	E, D	5	10	BF 2 bzw. BF 7	1

Kleine Spiele als Basis für die Grundfertigkeiten großer Sportspiele gemeinsam erschließen und anwenden

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

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

Methodenkompetenz:

- *grundlegende spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden (2)*

Urteilskompetenz:

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: e3, e4

Kooperation und Konkurrenz (e)

- (Spiel-) Regeln und deren Veränderung (3)
- Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u. a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe) (4)

BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

Thema des UV 7.1: „Kleine Spiele als Basis für die Grundfertigkeiten großer Sportspiele gemeinsam erschließen und anwenden“ (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erschließung eines breiten Spektrums von Sportspielen durch einen mehrperspektivischen Zugang • Regelgeleitetes Spielen in Mannschaften <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fairness, Kooperation, Spielregeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Entwickeln, erschließen und erproben unterschiedlicher Spielformen <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwickeln, erproben 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterschiedliche Sportspiele mit- und gegeneinander <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umgang miteinander, Frustrationstoleranz, soziale Integration und Kommunikation <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> •

Bewegungsfeld/Sportbereich 1.1	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	A D	5	8	3.1	2

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

Kompetenzerwartungen: BWK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

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

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

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

Leistung (d)

- **Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (1)**

BF 1: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

Thema des UV 1.1 „Sich zusammen anstrengen und Spaß haben – bewegungsintensive Lauf- und Staffelspiele spielen, Belastungssymptome erkennen und verstehen“ (8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuelle Belastungen wahrnehmen • Eigene Belastungssymptome erkennen und verstehen • Grundlegende Unterscheidung von Lauf- und Staffelspielen • Grundlegende konstitutive Merkmale eines Spiels kennenlernen; z.B. Spielerzahl, Spielfeldgröße <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Belastungssymptome 	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppenbetrieb • Beobachtungsbogen zu körperlichen Merkmalen bei und nach Belastungen • Erstellung eines Lernplakats „Belastungssymptome“ <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beobachtungsbogen (Selbst- und Fremdbeobachtung) • Lernplakat 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puls und Atmung als Indikatoren für Belastung wahrnehmen • Belastungssymptome erkennen und verstehen • Koordinative Fähigkeiten, wie z.B. Orientierungsfähigkeit, Reaktionsfähigkeit • Lauf- und Staffelspiele <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puls • Atmung • Koordinative Fähigkeiten • Lauf- und Staffelspiele 	<p>prozessbegleitend:</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Kooperations- und Teamfähigkeit • Leistungsbereitschaft

Fachübergreifende Bezüge: Biologie: Puls und Atmung

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 1.2</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</i>	A F	5	8	Alle	3

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

Kompetenzerwartungen: BWK 1, MK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

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

Methodenkompetenz (MK)

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

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*

Gesundheit (f)

- *Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1)*

BF 1: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

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

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definition des Aufwärmens • Grundsätze des Aufwärmens befolgen • Aufbau einer Erwärmung (Phasen) • Definition Unfall- und Verletzungsprophylaxe sowie deren Bedeutung beim Sporttreiben • Aspekte der Unfall- und Verletzungsprophylaxe <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Allgemeines und spezielles Aufwärmen • Unfall- und Verletzungsprophylaxe 	<ul style="list-style-type: none"> • Klassenverband • Erstellung von Lernplakaten zu den Themen Aufwärmen sowie Unfall- und Verletzungsprophylaxe • Mindmap - Was versteht ihr unter Aufwärmen; was ist dessen Ziel und Wirkung <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lernplakat 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verletzungsprophylaxe • Wirkungen des Aufwärmens • Ziele des Aufwärmens; Vorbereitung des Organismus auf folgende Belastung • Grundsätze des Aufwärmens, z.B. Zeitdauer des Aufwärmens <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Allgemeines und spezielles Aufwärmen • Verletzungsprophylaxe 	<p>prozessbegleitend:</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selbstständiges Planen und Gestalten von Aufwärmprozessen • Mitgestaltung von Unterrichtssituationen <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selbstständiges Planen und Gestalten eines allgemeinen Aufwärmprogramms

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 3.1</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. des UV</i>
<i>Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik</i>	A B	5	10	BF 1.1 - 1.3	4

Laufen in seiner Vielfalt erfahren und anwenden

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

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

Methodenkompetenz (MK)

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

Urteilskompetenz (UK)

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

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

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

Bewegungsgestaltung (b)

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

BF 3 Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik

Thema des UV 3.1 „Laufen in seiner Vielfalt erfahren und anwenden“ (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Anforderungen beim Laufen: <ul style="list-style-type: none"> ○ Laufbewegungen variieren • Laufvarianten auf den Zusammenhang zwischen Ausdauerleistungsfähigkeit und Wohlbefinden untersuchen • individuellen Belastungstests durchführen und Belastungsmerkmale kennen lernen <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausdauerfähigkeit • Belastungsmerkmale 	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren von unterschiedlichen Laufarten • Ermittlung von Belastungsmerkmalen, um die eigene Ausdauerleistungsfähigkeit einschätzen zu können <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Formen des Laufens (verschiedene Untergründe, Laufformen...) • eigene Ausdauerleistungsfähigkeit testen und einschätzen (z.B. 6 bzw. 12 Minuten-Läufe) <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausdauerleistungsfähigkeit 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • selbstständige Nutzung verschiedener Laufformen zum Aufwärmen • Belastungsmerkmale beschreiben <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vielfalt der gefundenen Bewegungsformen zum Laufen • Beurteilungsfähigkeit der eigenen Laufleistung anhand der ermittelten Belastungsmerkmale <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • eine festgelegte Zeit oder Strecke laufen können <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • absolute Laufleistung • relative Laufleistung (individuelle Verbesserung; Motivation)

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 3.2</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik</i>	<i>A B C</i>	<i>5</i>	<i>10</i>	<i>BF 4.5 und 4.6</i>	<i>5</i>

Springen in seiner Vielfalt erfahren und anwenden

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

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

Methodenkompetenz (MK)

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

Urteilskompetenz (UK)

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

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

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

Bewegungsgestaltung (b)

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

Wagnis und Verantwortung

- *Spannung und Risiko (1)*

BF 3 Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik

Thema des UV 3.2 „Springen in seiner Vielfalt erfahren und anwenden“ (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Anforderungen beim Springen: Sprungbewegungen variieren • Phasierung von Sprungbewegungen • Bewegungsmerkmale beim Springen <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsphasen: Anlauf-, Absprung-, Flugphase, Landung • Bewegungsmerkmale 	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren unterschiedlicher Hüpf- und Sprungformen • Möglichkeiten zum höher und weiter springen entwickeln <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Formen des Hüpfen und Springens (verschieden Hüpf- und Sprungformen, Variation des Anlaufes, Schwungbein- und Armeinsatz...) • Springen im Rahmen leichtathletischer Disziplinen <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sprungbein, Schwungbein • Sprung - ABC 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Übungsformen zum Sprung-ABC demonstrieren und beschreiben • selbstständige Nutzung des Sprung-ABCs zum Aufwärmen <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität • Vielfalt der gefundenen Bewegungsformen zum Sprung-ABC <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation - Sprung-ABC <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsqualität • Variation

Fachübergreifende Bezüge: Physik: physikalische Gesetze beim Springen / Beschleunigungen

<i>Bewegungsfeld / Sportbereich: 5.1</i>	<i>Päd. Perspektive Leitend / ergänzend</i>	<i>Jahrg. - Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende NR. der UV</i>
<i>Bewegen an Geräten - Turnen</i>	AB	5	12	BF 6.1	6

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

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

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

Methodenkompetenz:

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

Urteilskompetenz:

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

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

Bewegungsstruktur (a)

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

Bewegungsgestaltung (b)

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

BF 6 Bewegen an Geräten - Turnen

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

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rolle vw. / rw. • Handstand • Rad • Strecksprünge als Übungsverbindungen (mit halber u. ganzer Drehung) <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rotationen um Quer- u. Längsachsen • Körperstellreflexe 	<ul style="list-style-type: none"> • Zuhilfenahme von schiefen Ebenen (u. Matten a. d. Wand) • Bewegungsthemen • Bewegungsaufgaben <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse Übungs-Bezeichnungen • Prinzipien u. Gesetzmäßigkeiten zur Gestaltung turnerischer Bewegungsabläufe 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partnerturnen • Synchronturnen (Musik, Materialien, Geschichten) • Gruppenturnen <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unfallverhütung • Sicherheitsbestimmungen • Hilfestellung 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auf- u. Abbau von Turngeräten • Helfen u. Sichern • Körper- u. Muskelspannung • Übungsformen demonstrieren u. beschreiben <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführen von Teilbewegungen i. d. Grobform • Variation innerhalb einer Kür • Individuelle Lernfortschritte <p>Punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation Kür bzgl. Ausführungsqualität (Flüssigkeit, Übungsverbindungen)

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 6.1</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</i>	A B	5	10	BF 6	7

Vorwärts, rückwärts, seitwärts, ran - auf der Grundlage von Musik und Rhythmus eine ästhetisch-gestalterische Präsentation erstellen

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

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

Methodenkompetenz (MK)

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

Urteilskompetenz (UK)

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

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

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

Bewegungsgestaltung (b)

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

BF 6 Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste

Thema des UV 6.1: „Vorwärts, rückwärts, seitwärts, ran - auf der Grundlage von Musik und Rhythmus eine ästhetisch-gestalterische Präsentation erstellen“ (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Technisch-koordinative Grundformen: Gymnastisches Laufen, Hüpfen und Springen kennenlernen und anwenden • Grundlegende Unterscheidung der Gestaltungskriterien Raum, Zeit und Dynamik <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raum, Zeit und Dynamik 	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren: Bewegungen auf der Grundlage der Musik und des Rhythmus` erproben und in Gestaltungen damit experimentieren • Präsentieren eigener ästhetisch-gestalteter Kompositionen • Individualisierung des Unterrichts: Berücksichtigung eigener Musikvorlieben • Erstellen einer Übersicht zur Systematisierung und Bewusstmachung der Gestaltungskriterien Raum, Zeit und Dynamik • Nachahmen und Gestalten • Beobachtungsbögen zur Selbst- und Fremdbeobachtung • Beobachtungsbögen zu den Gestaltungskriterien Raum, Zeit und Dynamik • Partner- und Gruppenarbeit <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beobachtungsbögen (Selbst- und Fremdbeobachtung) 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestaltungskriterien Raum, Zeit und Dynamik • Unterschiedliche Raumrichtungen: hoch, tief, links, rechts, zurück und vor • Unterschiedliche Zeit: z.B. langsam, schnell • Dynamik: z.B. hart, weich • Rhythmus • Strukturelemente eines Stückes • Optional: Aufstellungs- und Gruppierungsformen • Optional: Raumwege <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestaltungskriterien Raum, Zeit und Dynamik • Strukturelemente eines Stückes • Raumrichtungen • Optional: Raumwege 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selbst- und Fremdbeobachtung in sportlichen Handlungssituationen • Anstrengungsbereitschaft, Willenskraft, Kooperations- und Teamfähigkeit <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung und Präsentation einer Gruppenchoreographie unter Einbeziehung von vorgegebenen als auch selbst erarbeiteten Kriterien

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 4.1</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Bewegen im Wasser – Schwimmen</i>	A	5	10	BF 1.1	8

Wasserbewältigung- grundlegende Erfahrungen der spezifischen Voraussetzung im Wasser erleben und für sicheres Bewegen im Wasser nutzen – Kunststücke im Wasser

Kompetenzerwartungen: BWK 1, MK 1
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

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

Methodenkompetenz (MK)

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, a 3
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

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

BF 4 Bewegen im Wasser - Schwimmen

Thema des UV 4.1: „Wasserbewältigung- grundlegende Erfahrungen der spezifischen Voraussetzung im Wasser erleben und für sicheres

Bewegen im Wasser nutzen – Kunststücke im Wasser“ (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eintauchen • Abtauchen • Rollen um verschiedene Achsen • Gleiten • Kunststücke <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auftrieb erleben • Abtauchen erfahren • Hydrodynamische Prozesse erleben 	<ul style="list-style-type: none"> • Kopf ins, aufs Wasser • Ausatmen unter Wasser • Drehen um Längsachse auf und um Breitenachse unter Wasser • Abstoßen und Gleiten mit Kopf im Wasser in verschiedenen Körperlagen (Bauch, Rücken, Seitenlage) • Handstand, Handstandlaufen • Singen unter Wasser • Zählen unter Wasser • Ziehen und Schieben 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Tauchgegenstände • Nudel • Brett <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beobachtung des Eintauch- und Abtauchverhaltens • Gleitfähigkeit <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausatmen unter Wasser • Augen öffnen unter Wasser • Ausatemungsblasen <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tauchgegenstände erkennen und hoch holen • Gleiten – Distanz

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 4.2</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Bewegen im Wasser – Schwimmen</i>	A	5	12	BF 3.6	9

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

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

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

Methodenkompetenz (MK)

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

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

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

BF 4 Bewegungen im Wasser - Schwimmen

**Thema des UV 4.2: „Vom Bauch auf den Rücken - beim Erlernen des Rückenschwimmens die eigene Wassersicherheit verbessern“
(12 Stunden)**

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gleiten in verschiedenen Körperlagen • Vortrieb durch Wechselbeinschlag • Vortrieb durch Gleichschlagbearbeit • Wechselarmzugtechnik • Gleichzugarmtechnik <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hydrodynamischen Auftrieb erleben und erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> • Abstoßen, Gleiten auf und unter Wasser in Bauch-, Rücken-, Seitenlage • Kraulbeinschlag in Rücken- und Bauchlage mit und ohne Brett • Brustbeinschlag • Armzug, Abschlagschwimmen • Einarmig, beidarmig Schwimmen • Koordinations-, Kombinationsübungen <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antrieb, Vortrieb • Zug-, Druckphase 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nudeln, Brett • Flossen • Pull-bouy 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gleitverhalten bei Antrieb • Steuerungsverhalten der Kopfstellung, Atmung <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwimmfähigkeit nach Geschwindigkeit und Ausdauer <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Techniküberprüfung Kraul-Rückenbeinschlag • Technik Brustbeinschlag • Gesamtkoordination Brustschwimmen • Zeitabnahme über 50m, 200m

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 4.3</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Bewegen im Wasser – Schwimmen</i>	A F	5	10	---	10

Sich selbst retten können – Gefahren im Wasser sicher begegnen.

Kompetenzerwartungen: BWK 4, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

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

Urteilskompetenz (UK)

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

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*

Gesundheit (f)

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

BF 4 Bewegen im Wasser - Schwimmen

Thema des UV 4.3: „Sich selbst retten können – Gefahren im Wasser sicher begegnen“ (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Techniken der Selbstrettung • Techniken der Fremdhilfe <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muskeldehnung • Ziehen, Schieben • Abschleppen 	<ul style="list-style-type: none"> • Übungen zur Muskelentkrampfung • Wadenmuskulatur • Oberschenkelmuskulatur • Bauchdecke • Kleiderschwimmen • Sprungtechnik für unbekannte Gewässer <p>Fachbegriffe:</p> <p>Muskelentspannungstechniken</p> <p>Stretching</p> <p>Paketsprung</p>	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rettungsleinen • 5kg Tauchring • Kleidung 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leistungseinschätzung • Gefahrenerkennung <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zur Eigenrettung • Fähigkeit zur Fremdrettung <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <p>Jugend Rettungsschwimmabzeichen in</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bronze • Silber • Gold

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 6.1</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</i>	A B	6	10	BF 5.1	11

Klang, Rhythmus und Musik wahrnehmen und als Impuls für eine Bewegungswahrnehmung mit Materialien, Objekten oder Handgeräten nutzen

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

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

Methodenkompetenz (MK)

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

Urteilskompetenz (UK)

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

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

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

Bewegungsgestaltung (b)

- **Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch) (1)**
- **Variationen von Bewegung (z.B. räumlich, zeitlich, dynamisch) (2)**
- **Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und Gestaltungsobjekte (3)**

BF 6 Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste

Thema des UV 6.1 „Klang, Rhythmus und Musik wahrnehmen und als Impuls für eine Bewegungswahrnehmung mit Materialien, Objekten oder Handgeräten nutzen“ (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klang, Musik und Rhythmus wahrnehmen und erkennen • Klang, Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen • Grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität kennenlernen • Experimentierende Auseinandersetzung mit (Alltags-)Materialien, - Objekten und Handgeräten • Bekanntes aufgreifen - mit Alltagsbewegungen und - gegenständen, -materialien spielen/experimentieren <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rhythmen • Bezeichnungen der Handgeräte; Ball, Reifen, Keule und Band 	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren mit Rhythmen, (Alltags-)Materialien, -Objekten und Handgeräten • Individualisierung des Unterrichts: eigene Bewegungen und - verbindungen gestalten • Partner- und Gruppenarbeit • Präsentieren <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rhythmus • Gestalterischer Umgang mit (Alltags-)Materialien, - Objekten und Handgeräten • Merkmale von Bewegungsqualität <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bezeichnung der Handgeräte • Bewegungsqualität • Körperspannung • Bewegungsrhythmus 	<p>prozessbegleitend:</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selbst- und Fremdbeobachtung • Leistungsbereitschaft • Kooperations- und Teamfähigkeit <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung und Präsentation einer Einzel- oder Gruppenchoreographie mit (Alltags-)Materialien, - Objekten oder Handgeräten <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vielfalt der gefundenen Bewegungsformen • Adäquatheit zwischen Bewegung und Rhythmus

Fachübergreifende Bezüge: Biologie: Sinnesorgane

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 3.3</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik</i>	A C D	6	10	BF 1 und BF 3	12

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

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

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

Methodenkompetenz (MK)

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

Urteilskompetenz (UK)

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

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*

Wagnis und Verantwortung (c)

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

Leistung und Leistungsverständnis (d)

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

BF 3 Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik

Thema des UV 3.3 „Höher, schneller, weiter – einen leichtathletischen Wettkampf individuell vorbereiten und gemeinsam durchführen“ (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung und Durchführung eines Dreikampfes unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens • sachgerechte Anwendung leichtathletischer Messverfahren <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dreikampf • Wettkampfverhalten • leichtathletische Messverfahren 	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung verschiedener Wettkampfstationen und Erprobung der leichtathletischen Messverfahren in Kleingruppen • gemeinsame Entwicklung von Bewertungskriterien für den Wettkampf <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung und Erprobung in Kleingruppen 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufbau und Nutzung verschiedener Wettkampfstationen und Messverfahren • Training an entwickelten Stationen 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung adäquater Wettkampfstationen und angemessener Einsatz von Messverfahren • selbstständige Nutzung des Lauf-, Sprung-, Wurf-ABCs zum Aufwärmen <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität • Vielfalt der gefundenen Wettkampfstationen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wurf-, Sprung- und Laufwettkämpfe <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsqualität • Bewegungserfolg (Messung)

Bewegungsfeld / Sportbereich: 5.2	Päd. Perspektive Leitend / ergänzend	Jahrg. - Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende NR. der UV
Bewegen an Geräten – Turnen	A C	6	10	BF1 und 4.4/5.4	13

Schwingen, Stützen und Springen – an unterschiedlichen Turngeräten sicher turnen

Kompetenzerwartungen: BWK1., BWK 2, BWK 4, MK 1, MK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

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

Methodenkompetenz:

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

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

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

Wagnis und Verantwortung

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

BF 5 Bewegung an Geräten - Turnen

Thema des UV 5.2: „Schwingen, Stützen und Springen – an unterschiedlichen Turngeräten sicher Turnen“ (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwingen am Parallelbarren • Stützspünge über diverse Sprunggeräte • Schwingen an diversen Turngeräten • Übungsverbindungen <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwingen u. Stützen um diverse Achsen • Körperstellreflexe 	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsaufgaben • Variation von Aufgaben • Bewegungsthemen <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prinzipien von Schwungbewegungen • Prinzipien von Stützbewegungen 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partnerturnen • Synchronturnen • Kleingruppenturnen <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unfallverhütung • Sicherheitsbewusstsein • Helfen u. Sichern 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auf- u. Abbau von Turngeräten • Helfen u. Sichern • Körper- u. Muskelspannung • Übungsformen demonstrieren u. beschreiben <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführen von Teilbewegungen i. d. Grobform • Variation innerhalb einer Kür • Individuelle Lernfortschritte <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation Kür bzgl. Ausführungsqualität (Flüssigkeit, Übungsverbindungen)

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 4.4</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Bewegen im Wasser – Schwimmen</i>	A C	6	10	BF 4.5 und 5.4	14

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

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *das Springen in unterschiedlichen Situationen (u.a. Fuß-, Kopfsprünge, Rotationssprünge) funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen (4)*

Methodenkompetenz (MK)

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

Urteilskompetenz (UK)

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

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*

Wagnis und Verantwortung (c)

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

BF 4 Bewegen im Wasser - Schwimmen

Thema des UV 4.4: „Wasserspringen ohne Angst und Übermut! – durch vielfältige Sprünge seine Grenzen ausloten“ (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sprünge im und aus dem Wasser • Sprünge ins Wasser von verschiedenen Höhen • Sprünge fußwärts und kopfwärts <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Absprungphase • Flugphase • Eintauchphase 	<ul style="list-style-type: none"> • Einzel- und Partnersprünge (Kopfsprung rückwärts , Salto rückwärts) • Fußsprünge und Variationen • Koordinationssprünge mit und ohne Gegenstände (Fangen von Gegenständen in der Luft) • Kopfsprünge gestreckt gehockt • Startsprung mit Unterwasserphase <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Absprung • Körperspannung 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Katapultieren mithilfe vom Partner • Startblock • 1m, 3m Sprungbrett 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Angstüberwindung <p>Absprungdynamik und -effektivität</p> <p>punktuell</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sprunghöhe • Sprungausführung • Eintauchverhalten • Unterwasserverhalten

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 4.5</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Bewegen im Wasser – Schwimmen</i>	A C	6	10	BF 4	15

Tauchen! – sich unter Wasser orientieren und zunehmend sicher bewegen

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

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

Methodenkompetenz (MK)

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

Urteilskompetenz (UK)

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

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**
- **Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)**
- Wagnis und Verantwortung (c)
- Emotionen (z. B. Freude, Frustration, Angst) (2)
- Handlungssteuerung (u. a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder -minderung) (3)

BF 4 Bewegen im Wasser - Schwimmen

Thema des UV 4.5: „Tauchen! – sich unter Wasser orientieren und zunehmend sicher bewegen“ (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eintauchen • Abtauchen • Tieftauchen • Weittauchen <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auftrieb erfahren • Absinken initiieren • Hydrostatischer Druck wahrnehmen 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientierung unter Wasser • Absinken durch ausatmen • Wahrnehmungs-Erkennungsübungen unter Wasser (visuell, akustisch, taktil) • Tauchparcour • Gegenstände aus der Tiefe hoch holen • Streckentauchen <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Druckausgleich • Auftrieb 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tauchringe, bzw. -Gegenstände • Reifen, Stangen, etc. • Taucherbrillen • 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterwasserverhalten • Angstüberwindung <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tauchbereitschaft • Steuerung durch Kopfstellung <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tauchzug • Tauchdistanz <ul style="list-style-type: none"> a) Strecke b) Tiefe

Bewegungsfeld/Sportbereich 4.6	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Bewegen im Wasser – Schwimmen</i>	D F	6	12	BF 1, BF 3	16

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

Kompetenzerwartungen: BWK 3, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *eine Mittelzeitausdauerleistung (MZA I bis zu 20 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen (3)*

Urteilskompetenz (UK)

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

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

Leistung (d)

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

Gesundheit (f)

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

BF 4 Bewegungen im Wasser - Schwimmen

**Thema des UV 4.6: „Fit und leistungsstark - in einer selbst gewählten Schwimmtechnik ausdauernd schwimmen können“
(12 Stunden)**

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausdauer • Ökonomie der Schwimmtechnik • Effektivität <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mittelzeitausdauer 	<ul style="list-style-type: none"> • Schwimmtechnik in unterschiedlichen Stilarten • Atemtechnik • Erholungstechniken <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einer-, Zweier-, Dreieratmung • Seestern 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bahnen 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durchhaltebereitschaft <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ökonomie der Atmung • Effektivität des Antriebs <p>punktuell</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anzahl der Bahnen während 20 Minuten

Bewegungsfeld / Sportbereich: 9.1	Päd. Perspektive Leitend / ergänzend	Jahrg. - Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende NR. der UV
Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport	C, E	6	10	BF 2.2	17

Spielend kämpfen und sich im Zweikampf erfahren

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

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

Methodenkompetenz:

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

Urteilskompetenz:

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

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

Wagnis und Verantwortung

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

Kooperation und Konkurrenz

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

BF 9 Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport

Thema des UV 9.1: „Spielend kämpfen und sich im Zweikampf erfahren“ (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anbahnung von Körperkontakt • Kampf auf Matten als Bodenkampf <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fairness • Angrüßen / Abgrüßen 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielerische Gewöhnung an Körperkontakt mit dem Partner • Erstellen der Regeln durch Schülerinnen und Schüler <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stopp-Regel 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fangenspiele • Kämpfen um Gegenstände • Bodenkampf <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Körperschwerpunkt (KSP) • Gleichgewicht 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einhaltung von Regeln • Unterstützung des Partners beim Erlernen / Erproben der Techniken <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einhaltung von Regeln • Den Partner machen lassen <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qualität der Ausführung der erlernten Technik

Fachübergreifende Bezüge: Geschichte: Zweikampf und Sport bei den Griechen

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 3.4</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik</i>	A B	6	8	BF 1	18

Weit werfen ... gar nicht so schwer! – Wie weites Werfen gelingen kann!

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

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

Methodenkompetenz (MK)

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

Urteilskompetenz (UK)

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

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- ***Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)***
- ***Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (2)***

Bewegungsgestaltung (b)

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

BF 3 Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik

Thema des UV 3.4: „Weitwerfen ... gar nicht so schwer! – Wie weites Werfen gelingen kann!“ (8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Anforderungen beim Werfen: Wurfbewegungen variieren • grundlegende Unterscheidung des Werfens und Stoßens • Phasierung von Wurfbewegungen • Bewegungsmerkmale beim Werfen <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsphasen: Anlauf – Auftakt – Angleiten, Abwurf – Stoßen • Bewegungsmerkmale 	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren: Experimentieren mit unterschiedlichen Wurfgeräten – Erproben verschiedener Wurf- und Stoßformen • Erstellen einer Übersicht zur Systematisierung des Werfens und Stoßens <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Formen des Werfens und Stoßens: weit werfen und stoßen, hoch werfen, hoch-weit werfen, vorwärts-/rückwärts werfen, aus der Drehbewegung werfen • Werfen und Stoßen im Rahmen leichtathletischer Disziplinen <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wurf-ABC 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Übungsformen zum Wurf-ABC demonstrieren und beschreiben • selbstständige Nutzung des Lauf-, Sprung-, Wurf-ABCs zum Aufwärmen <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität • Vielfalt der gefundenen Bewegungsformen zum Wurf-ABC <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation Wurf-ABC <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsqualität • Variation

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 3.5</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</i>	A D F	7	8	BF,3 4.5	19

Ganz schön aus der Puste!? – mit Freude ohne Unterbrechung ausdauernd laufen können

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

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

Methodenkompetenz (MK)

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

Urteilskompetenz (UK)

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

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**

Leistung (d)

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

Gesundheit (f)

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

BF 3 Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik

Thema des UV (3.5): „Ganz schön aus der Puste!? – mit Freude ohne Unterbrechung laufen können“ (8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Anforderungen beim Laufen: Laufbewegungen variieren • Laufvarianten auf den Zusammenhang zwischen Ausdauerleistungsfähigkeit und Wohlbefinden untersuchen • individuellen Belastungstests durchführen und Belastungsmerkmale kennen lernen <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausdauerfähigkeit • Belastungsmerkmale 	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren von unterschiedlichen Laufarten • Ermittlung von Belastungsmerkmalen, um die eigene Ausdauerleistungsfähigkeit einschätzen zu können <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Formen des Laufens (verschiedene Untergründe, Laufformen...) • eigene Ausdauerleistungsfähigkeit testen und einschätzen (z.B. 6 bzw. 12 Minuten-Läufe) <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausdauerleistungsfähigkeit 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • selbstständige Nutzung verschiedener Laufformen zum Aufwärmen • Belastungsmerkmale beschreiben <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vielfalt der gefundenen Bewegungsformen zum Laufen • Beurteilungsfähigkeit der eigenen Laufleistung anhand der ermittelten Belastungsmerkmale <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • eine festgelegte Zeit oder Strecke laufen können <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • absolute Laufleistung • relative Laufleistung (individuelle Verbesserung; Motivation)

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 3.6</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</i>	A B	7	10	BF 3	20

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

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

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

Methodenkompetenz (MK)

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

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

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

BF 3 Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik

Thema des UV (3.6): „Das hab ich noch nie gemacht! – Hochsprung oder Kugelstoß oder Hürdenlauf als neue Herausforderungen annehmen“ (8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Hochsprung-, Kugelstoß oder Hürdenlauf erlernen • Bewegungsabläufe in ihrer Abhängigkeit vom Bewegungsziel erfassen und beschreiben • Vorstellung vom inneren und äußeren Bild der Bewegung entwickeln: Kinästhetische und phänomenologische Erfassung • Lernwege und verschiedene Möglichkeiten der Fehlerkorrektur erfahren und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> • Möglichkeiten des hoch und weit Springens kennenlernen, • Bewegungsabläufe in ihrer Abhängigkeit vom Bewegungsziel erfassen und beschreiben, • verschiedene Lernwege kennen, Möglichkeiten zur Fehlerkorrektur kennen und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> • Übungsformen zum Hochsprung und Weitsprung • Methodische Übungsreihen, verschiedene Möglichkeiten der Visualisierung: Demonstration, Foto, Zeichnung • verschiedene Formen der Fehlerkorrektur (z.B. Partnerkorrektur) <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fehlerkorrektur • Methodische Übungsreihen • Kinästhetische und phänomenologische Erfassung 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Übungsformen zu den Techniken demonstrieren und beschreiben • selbstständige Nutzung von Übungsformen zum Aufwärmen <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität <p>Möglichkeiten der punktuellen Leistungsbewertung</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Demonstration der Sprungtechniken b) Messung der Sprunghöhe bzw. -weite

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 7.2</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</i>	A E	7	12	2.1; 7.1	21

Erlernen technischer und taktischer Fähigkeiten für das Handballspiel

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren (1),*
- *konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden (3).*

Methodenkompetenz (MK)

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

Urteilskompetenz (UK)

- *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: a 1, e 1

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*

Kooperation und Konkurrenz (e)

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

BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

Thema des UV (7.2) „Erlernen technischer und taktischer Fähigkeiten für das Handballspiel“ (12 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> Erlernen technischer Fertigkeiten und taktischer Fähigkeiten für das Handballspiel <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sprungwurf, Mannschaftstaktik 	<ul style="list-style-type: none"> Technische Fertigkeiten ausbilden und festigen, taktische Grundlagen erarbeiten Kooperation und Verständigung verbessern <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> Teamfähigkeit 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> Prellen, Schlagwurf, Fangen, Passen, Sprungwurf (Grobform), Überzahlspiele, Abwehrgrundstellung <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> Fairnessprinzip 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> Unterrichtsbegleitende Bewertung <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> Soziales Verhalten <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> Demonstration der technischen Fähigkeiten Anwendung von Technik und Taktik im Spiel

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 7.3</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</i>	<i>A E</i>	<i>7</i>	<i>12</i>	<i>2.1;7.1; 7.2</i>	<i>22</i>

Erlernen grundlegender Techniken des Badmintonspiels

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

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

Methodenkompetenz (MK)

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

Urteilskompetenz (UK)

- *die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten,*
- *den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen.*

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*

Kooperation und Konkurrenz (e)

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

BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

Thema des UV (7.3) „Erlernen grundlegender Techniken des Badmintonspiels“ (12 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erlernen technischer Fertigkeiten für das Badmintonspiel • Regeln des Einzelspiels + Feldaufbau (Zonen) kennen • Ein badmintonspezifisches Aufwärmen kennenlernen und entwickeln <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterhand Clear, Überkopf-Clear, Stop (ÜK-Drop) ggf. Namen weiterer Schläge • Badmintonspielregeln • Feldaufbau • Spezifisches Aufwärmtraining 	<ul style="list-style-type: none"> • Technische Fertigkeiten erarbeiten, ausbilden und festigen • Kooperation und Verständigung verbessern • Variation von Spielregeln an äußere Umstände (Sporthalle, Lerngruppe usw.) <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bilderreihe, Bildbeschreibung 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ball- und Schlägergewöhnung, Griffhaltung • Bewegung und Koordination auf dem Badmintonfeld • Hand-Auge-Koordination • Badmintonregeln (Einzel)+Feldaufbau (Zonen) • Spiel- und Übungsformen • Ein sportartspezifisches Aufwärmen gestalten <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pistolengriff, Grundstellung, „Beinarbeit“, Laufwege, Koordination, Spezifisches Aufwärmen 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsbegleitende Bewertung <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soziales Verhalten <p>punktuell: Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demonstration der technischen Fähigkeiten • Angepasste Anwendung von Schlagtechniken im Spiel • Regelverständnis

Bewegungsfeld/Sportbereich 6.3	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</i>	B E	7	10	6.1; 6.2	23

Jump Style, Hip-Hop und Co. – gemeinsam Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

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

Methodenkompetenz (MK)

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

Urteilskompetenz (UK)

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

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

Bewegungsgestaltung (b)

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

Kooperation und Konkurrenz (e)

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

BF 6 Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste

Thema des UV (6.3): „Jump Style, Hip-Hop und Co. – gemeinsam Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen“ (12 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kennen von vorgegebenen Formen der Bewegung zu Musik (Bewegungsrepertoire) • Kennen der verschiedenen Bewegungsparameter (z.B. Raumrichtung) • Optional: Wissen über Bewegungsformen zur Musik in unterschiedlichen Epochen bzw. Entwicklung eines Musikstils (z.B. Hip-Hop) <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsrepertoire • Bewegungsparameter 	<p>Individualisierung des Unterrichts:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beobachtungsbogen • Bewegungen im Raum gestalten • Individuelle Fähigkeiten entwickeln und in der Gruppe einsetzen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stationen Lernen (Schülerinfo) • Beobachtungsbogen (Selbst- und Fremdbeobachtung) 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anwendung der Parameter Raumrichtung, Raumebenen und Dynamik • Gruppenchoreographie entwickeln • Unterschiedliche Potentiale verbinden und integrieren - miteinander kreativ arbeiten • Erwerb eines differenzierten Bewegungsrepertoires • Optional: Wissen über Bewegungsformen zur Musik in unterschiedlichen Epochen bzw. Entwicklung des Musikziels • Optional: Kennen vorgegebener Formen der Bewegung zu Musik 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beobachtungskriterien: <ol style="list-style-type: none"> a) Einsatzwille b) Zusammenarbeit in den Gruppen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beobachtungskriterium: <ol style="list-style-type: none"> a) Entwicklung und Präsentation einer Gruppenchoreographie unter Einbeziehung von vorgegebenen als auch selbst erarbeiteten Elementen b) Bewertung/Reflexion von Gruppenpräsentationen an zuvor erarbeiteten Kriterien durch die SuS

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 9.2</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Ringens und Kämpfen - Zweikampfsport</i>	<i>A, E</i>	<i>7</i>	<i>12</i>	<i>9.1</i>	<i>24</i>

Kooperatives Erarbeiten von Würfeln (Fuß- und Hüftwürfe aus dem Judo) und deren Anwendung im Zweikampf

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- *grundlegende technisch-kordinative Fertigkeiten (z. B. Techniken zum Fallen, Halten und Befreien) und taktisch-kognitive Fähigkeiten (z.B. Ausweichen, Blocken, Fintieren) beim Ringen und Kämpfen anwenden und in ihrer Funktion erläutern.*

Methodenkompetenz:

- *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: a 1, a 2, a 3, e 1

Wagnis und Verantwortung

- **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)**

BF 9 Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport

Thema des UV (9.2): „Kooperatives Erarbeiten von Würfen (Fuß- und Hüftwürfe aus dem Judo) und deren Anwendung im Zweikampf“ (12 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fallschule • Den Partner zu Boden bringen • SuS als Kampfrichter <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abschlagen • Standkampf • (Judo-)Würfe 	<ul style="list-style-type: none"> • Wurfmöglichkeiten aus der Situation heraus erarbeiten • Durchsetzen der Regeln durch Schülerinnen und Schüler <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwerpunktsenkung • Gleichgewichtsbruch • Standringen 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fußfeger • Hüftwurf • Fallschule <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Körperschwerpunkt (KSP) • Gleichgewicht brechen • Auslage • Hebel- / Drehpunkt 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einhaltung von Regeln • Unterstützung des Partners beim Erlernen / Erproben der Techniken <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einhaltung von Regeln • Den Partner machen lassen • punktuell: <ul style="list-style-type: none"> a) Beobachtungskriterium: b) Qualität der Ausführung der erlernten Technik c) Erkennen von „Gefährdungsmöglichkeiten“ Als Kampfrichter

Bewegungsfeld/Sportbereich 5.3	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Bewegen an Geräten - Turnen	A C	7	10	5.1; 5.2	25

Vielfältig an Geräten turnen – Beim Hangeln, Schwingen und Springen sicher werden

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- an Turngeräten (u.a. Boden, Sprunggerät, Reck oder Stufenbarren, Balken oder Parallelbarren) oder Gerätekombinationen turnerische Bewegungen auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau normungebunden oder normgebunden ausführen und verbinden (1),
- an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen (2),
- eine turnerische oder akrobatische Gruppengestaltung kooperations- und teamorientiert entwickeln, einüben und präsentieren sowie dazu Ausführungs- und Gestaltungskriterien benennen (3),
- zwischen Sicherheitsstellung und Hilfestellung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und deren Funktionen erläutern (4).

Methodenkompetenz:

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

Urteilskompetenz:

- Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-koordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen (1),
- eine Präsentation – allein oder in der Gruppe – nach ausgewählten Kriterien bewerten (2).

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)
- Wagnis und Verantwortung (c)
- Spannung und Risiko

BF 5 Bewegungen an Geräten - Turnen

Thema des UV (5.3) „Vielfältig an Geräten turnen – Beim Hangeln, Schwingen und Springen sicher werden“ (12 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Bewegungsarten an Geräten kennen lernen • eigene Grenzen erkennen und verschieben <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwingen, Stützen • Springen 	<ul style="list-style-type: none"> • Kennen verschiedener Bewegungsformen an Barren, Reck und Minitramp • Erwerb von grundlegenden Kenntnissen der Bewegungslehre zur Beschleunigung und Rotation des Körpers • Kenntnisse zum sicheren Aufbau und Turnen (Hilfe- und Sicherheitsstellung) an Geräten 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hangeln und Schwingen an Barren und Reck • Sprünge um verschiedene Achsen in verschiedenen Schwierigkeitsebenen am Minitrampolin • Optional: Aufbau eines Hindernis- und Wagnisparcours, synchron an Geräten turnen 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterrichtsbegleitende Bewertung <p>punktueller Leistungsbewertung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung und Präsentation einer Turnkür am Gerät oder eines Wagnisparcours • Demonstration und Anwendung von Hilfe- bzw. Sicherheitsstellungen

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 3.7</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</i>	<i>DE</i>	<i>8</i>	<i>10</i>	<i>BF 3</i>	<i>26</i>

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

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

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

Methodenkompetenz (MK)

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

Urteilskompetenz (UK)

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

Leistung (d)

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

Kooperation und Konkurrenz (e):

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

BF 3: Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik

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

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung und Durchführung eines Dreikampfes unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens • sachgerechte Anwendung leichtathletischer Messverfahren; Formen der relativen Leistungsmessung 	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung verschiedener Wettkampfstationen und Erprobung der leichtathletischen Messverfahren in Kleingruppen • gemeinsame Entwicklung von Bewertungskriterien für den Wettkampf 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufbau und Nutzung verschiedener Wettkampfstationen und Messverfahren • Training an entwickelten Stationen • Reflexion mit Blick auf unterschiedliche körperliche Voraussetzungen, individuelle Anstrengungsbereitschaft <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • absolute und relative Leistung 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung adäquater Wettkampfstationen und angemessener Einsatz von absoluten und relativen Messverfahren • selbstständiges Aufwärmen <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität • Vielfalt der gefundenen Wettkampfstationen und Messverfahren <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wurf-, Sprung- und Laufwettkämpfe <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsqualität • Bewegungserfolg (Messung)

Bewegungsfeld/Sportbereich 7.4	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</i>	A E	8	12	BF 2; BF 7	27

Erlernen technischer und taktischer Fähigkeiten für das Fußballspiel

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

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

Methodenkompetenz (MK)

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

Urteilskompetenz (MK)

- *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: a 1, e 1

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*

Kooperation und Konkurrenz (e)

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

BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

Thema des UV (7.4) „Erlernen technischer und taktischer Fähigkeiten für das Fußballspiel“ (12 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsabläufe und Grundsituationen des taktischen Spiels kennen, • Spielhandlungen analysieren und typische Entscheidungssituationen entdecken, • sich gegenseitig beobachten, eigene Stärken und Schwächen herausfinden und Korrekturhinweise geben <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Flacher Pass, Hoher Pass, Pass in den Lauf, Mannschaftstaktik (Überzahl, Unterzahl) 	<ul style="list-style-type: none"> • Technische Fertigkeiten ausbilden und festigen, • taktische Grundlagen erarbeiten • Kooperation und Verständigung verbessern <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teamfähigkeit 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erlernen technischer Fertigkeiten und taktischer Fähigkeiten für das Fußballspiel • Dribbeln, Passen, Ball An- und Mitnahme, Passen, Torschuß, Überzahlspiele <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fairnessprinzip, Doppelpass, Pass in die Gasse, Volleyschuß, Drop-Kick Schuß 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsbegleitende Bewertung <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soziales Verhalten <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demonstration der technischen Fähigkeiten • Anwendung von Technik und Taktik im Spiel

Bewegungsfeld/ Sportbereich 8.1	Päd. Perspektive leitend / ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/ Bootssport/ Wintersport	A, E, F	8	10	BF 2	28

Wir werden fit für die Skifahrt – Skigymnastik erleben, entwickeln und durchführen sowie die FIS-Regeln kennenlernen als Vorbereitung für die Skifahrt

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

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

Methodenkompetenz (MK)

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

Urteilskompetenz (UK)

- die situativen Anforderungen (z. B. durch Sportgerät, Raum, Gelände, Witterung) an das eigene Leistungsvermögen und das emotionale Empfinden beurteilen (1)

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

Kooperation und Konkurrenz (e)

- Soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen

Gesundheit

Unfall- und Verletzungsprophylaxe

BF 8: Gleiten, Fahren Rollen – Rollsport/ Bootssport/ Wintersport

Thema des UV (8.1): „Wir werden fit für die Skifahrt - Skigymnastik erleben, entwickeln und durchführen sowie die FIS-Regeln kennenlernen als Vorbereitung für die Skifahrt“ (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Organisationsvereinbarungen und sicherheitsrelevante Voraussetzungen für das Skifahren erarbeiten (FIS-Regeln) • Falltechniken erlernen • Vorbereitende Kräftigungs- und Ausdauerübungen im Hinblick auf das Skifahren auf der Piste kennen, entwickeln und gestalten • Individuelle Belastungsmerkmale kennenlernen • Wissen über die Energiebereitstellung • Sicherheit und Vorgaben auf der Piste 	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren mit verschiedenen Roll-/Gleit- und Fahrgeräten • Vorbereitende Kräftigungs- und Ausdauerübungen zur Verletzungsprophylaxe • Bereitstellung eines breiten Übungsangebotes für SuS unterschiedlicher Leistungsniveaus • Wahrnehmung und Reflexion von Körperreaktionen, z.B. Durchhaltevermögen und Anstrengung 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Training an entwickelten Stationen • Reflexion mit Blick auf unterschiedliche körperliche Voraussetzungen, individuelle Anstrengungsbereitschaft • Reflexion im Hinblick auf den Zusammenhang zwischen der Übung in der Halle und dem Skifahren auf der Piste • Falltechniken • FIS-Regeln <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verletzungsprophylaxe • Fachbegriffe der FIS-Regeln 	<p>Prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Kooperationsbereitschaft <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selbstbeobachtung • Anstrengungsbereitschaft • Durchhaltevermögen <p>Punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • in einer Gruppe eine Trainingsstation für einen kompletten Trainingszirkel entwickeln, • als Klasse den gesamten Trainingszirkel erproben und reflektieren • verschiedene Gleit- und Fahrbewegungen demonstrieren und beschreiben (Ausführungsqualität)

Bewegungsfeld/Sportbereich 8.2	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Gleiten, Fahren, Rollen	A, E, F	8	40	8.1	29

Skifahren in der Gruppe – Bewegungsräume und Bewegungsvielfalt beim Gleiten (wieder-)entdecken

Kompetenzerwartungen: BWK1, BWK 2, MK 1, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

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

Methodenkompetenz:

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

Urteilskompetenz:

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

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**

Wagnis und Verantwortung (c)

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

Kooperieren, wettkämpfen, sich verständigen (e)

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

Gesundheit (f)

- Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1)

BF 8 Gleiten, Fahren, Rollen

Thema des UV (8.2) „Skifahren in der Gruppe – Bewegungsräume und Bewegungsvielfalt beim Gleiten (wieder-)entdecken“ (40 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Organisationsvereinbarungen und sicherheitsrelevante Voraussetzungen für das Skifahren erarbeiten • Falltechniken, grundlegende Bremsstechniken, einfache Fahrstechniken erlernen <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material/ Ausrüstungsgegenstände benennen • elementare Bewegungsabläufe mit Fachbegriffen beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren mit verschiedenen Roll-/Gleit- und Fahrgeräten • Lehrerdemonstrationen zur Schaffung einer Bewegungsvorstellung • kriterienbasierte Partner-/Gruppenbeobachtung zur Technikoptimierung • Bereitstellung eines breiten Übungsangebotes für SuS unterschiedlicher Leistungsniveaus <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partnerbeobachtung/-evaluation 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sachgemäßes Anlegen der Skiausrüstung • Fallstechniken • Bremsstechniken • Fahrstechniken 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Kooperationsbereitschaft • Einhaltung grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen • situative Einschätzung von Gefahrenmomente für sich und andere <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Gleit- und Fahrbewegungen demonstrieren und beschreiben (Ausführungsqualität)

Fachübergreifende Bezüge: Geofix (WP II-Kurs): Tourismus in den Alpen

Bewegungsfeld/ Sportbereich 7.5	Päd. Perspektive leitend / ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	A, E	8	10	BF 2; BF 7	30

Vom Miteinander zum Gegeneinander volley spielen – Kommunikation im Team und mit dem Gegner als Voraussetzung für ein gelingendes Mannschaftsspiel unter Zeitdruck unter Berücksichtigung des Erlernens volleyballspezifischer Techniken

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

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

Methodenkompetenz (MK)

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

Urteilskompetenz (UK)

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

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

Kooperation und Konkurrenz (e)

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

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

BF 7: Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

Thema des UV (7.5): „Vom Miteinander zum Gegeneinander volley spielen – Kommunikation im Team und mit dem Gegner als Voraussetzung für ein gelingendes Mannschaftsspiel unter Zeitdruck unter Berücksichtigung des Erlernens volleyballspezifischer Techniken“ (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Volley spielen als Abgrenzung zu anderen Ballsportarten als oberste Prämisse • Ballkontrolle durch Erlernen volleyballspezifischer Techniken • Situativ richtiger Einsatz der Techniken • (Parallele) Wahrnehmungsschulung von Flugkurven, Verhalten der Partner und Gegner für das eigene Handeln • Vom Miteinander zum Gegeneinanderspielen 	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren mit verschiedenen Bällen/Gegenstände • Erlernen der Techniken in Spielform mit vertiefenden Übungen mit differenzierten Angeboten • Kleinfeldvolleyball (2 mit/gegen 2 3 mit/gegen 3, 4 mit/gegen 4) • als Reduktion der Informationsanforderungen • Reflektion von Spielsituationen • Agieren in zunehmend komplexeren Spielsituationen • Entwicklung individueller Absprachen im Team • Thematisierung vom Umgang mit Fehlern 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Techniken: Oberes Zuspiel („Pritschen“) Unteres Zuspiel („Baggern“) Aufschlag („Toss“, etc.) Ggf. Angriffsschlag + Alternativen • Wahrnehmung von Flugkurven, Verhalten der Partner und Gegner • Verbale und nonverbale Absprache • Kleinfeldvolleyball • Spielregeln <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Knotenpunkte einer Bewegung • Antizipation 	<p>Prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Kooperationsbereitschaft <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selbst-/Fremdbeobachtung • Anstrengungsbereitschaft • Individuelle Verbesserung technischer Fertigkeiten <p>Punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Situationsangemessene Demonstration der Techniken mit dem Partner und im Spiel • Reflektion beobachteter Spielsituationen

Bewegungsfeld/Sportbereich 6.4	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	B F	8	12	BF 6	31

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

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

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

Methodenkompetenz (MK)

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

Urteilskompetenz (UK)

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

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

Bewegungsgestaltung (b)

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

Gesundheit (f)

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

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

**Thema des UV (6.4) „Fit in Form“ - tänzerische und gymnastische Elemente für eine Fitness-Gymnastik nutzen langfristig verbessern“
(12 Stunden)**

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kennen von vorgegebenen Formen der Bewegung zu Musik für eine funktionelle Bewegungschoreographie (Bewegungsrepertoire) • Kennen der verschiedenen Bewegungsparameter • Kennen verschiedener Formen der Belastungssteuerung (z.B. Sprünge) • Kennen von Belastungsnormativen des Aerobic und deren Anwendung auf eine Choreographie (Warm up, Cardio, Cool down) <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Belastungsnormative • High- und low-Impact • Warm up • Cardio • Cool-down 	<ul style="list-style-type: none"> • Partner- und Gruppenarbeit • Reflexion der Variabilität der Belastungsnormative 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Für Mitschüler einen Rhythmus ansagen bzw. Einsätze geben können • Die Bedeutung von Strukturierung verstehen und lernen • Belastungsnormative des Aerobic erarbeiten und auf die eigene Choreographie anwenden können (Warm-up, Cardio, Cool down) <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Belastungsnormative • Cardio • Warm up und Cool down 	<p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beobachtungskriterium: <ol style="list-style-type: none"> a) Entwicklung und Präsentation einer Gruppenchoreographie unter Einbeziehung von vorgegebenen als auch selbst erarbeiteten Elementen b) Bewertung/Reflexion von Gruppenpräsentationen an zuvor erarbeiteten Kriterien durch die SuS

Bewegungsfeld/Sportbereich 5.4	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Bewegen an Geräten - Turnen	A C	8	12	5.1; 5.2; 5.3	32

Vielfältig an Geräten turnen – Beim Bewegen an Barren, Reck und auf dem Minitramp sicher werden

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- an Turngeräten (u.a. Boden, Sprunggerät, Reck oder Stufenbarren, Balken oder Parallelbarren) oder Gerätekombinationen turnerische Bewegungen auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau normungebunden oder normgebunden ausführen und verbinden (1),
- an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen (2),
- eine turnerische oder akrobatische Gruppengestaltung kooperations- und teamorientiert entwickeln, einüben und präsentieren sowie dazu Ausführungs- und Gestaltungskriterien benennen (3),
- zwischen Sicherheitsstellung und Hilfestellung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und deren Funktionen erläutern (4).

Methodenkompetenz:

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

Urteilskompetenz:

- Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-koordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen (1),
- eine Präsentation – allein oder in der Gruppe – nach ausgewählten Kriterien bewerten (2).

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

Wagnis und Verantwortung (c)

- Spannung und Risiko

BF 5 Bewegen an Geräten - Turnen

Thema des UV (5.4) „Vielfältig an Geräten turnen – Beim Bewegen an Barren, Reck und auf dem Minitramp sicher werden“ (12 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Bewegungsarten an Geräten vertiefen • eigene Grenzen erkennen und verschieben <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwingen, Stützen • Sprünge um verschiedene Achsen • Balancieren • Rollen • Drehen, Überschlagen • Hangeln • Schwingen 	<ul style="list-style-type: none"> • Anwenden und festigen verschiedener Bewegungsformen an Barren, Reck und Minitramp • Erwerb von vertieften Kenntnissen der Bewegungslehre zur Beschleunigung und Rotation des Körpers • Kenntnisse zum sicheren Aufbau und Turnen (Hilfe- und Sicherheitsstellung) an Geräten 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hangeln und Schwingen an Barren und Reck • Sprünge um verschiedene Achsen in verschiedenen Schwierigkeitsebenen am Minitrampolin • Optional: Aufbau eines Hindernis- und Wagnisparcours, synchron an Geräten turnen 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterrichtsbegleitende Bewertung <p>punktueller Leistungsbewertung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung und Präsentation einer Turnkür am Gerät oder eines Wagnisparcours • Demonstration und Anwendung von Hilfe- bzw. Sicherheitsstellungen

Bewegungsfeld/Sportbereich 7.6	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</i>	A E	8	12	BF 7	33

Erlernen technischer Fertigkeiten und taktischer Fähigkeiten für das Basketballspiel

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

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

Methodenkompetenz (MK)

- *Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u.a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern (1)*
- *Abbildungen von Spielsituationen (z. B. Foto, Film) erläutern,*
- *spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden,*
- *Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen.*

Urteilskompetenz (MK)

- *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: a 1, e 1

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*

Kooperation und Konkurrenz (e)

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

BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

Thema des UV (7.6) „Erlernen technischer Fertigkeiten und taktischer Fähigkeiten für das Basketballspiel“ (12 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Techniken des Basketballspiels kennen und beschreiben, • Bewegungsabläufe und Grundsituationen des taktischen Spiels kennen, • Spielhandlungen analysieren und typische Entscheidungssituationen entdecken, • sich gegenseitig beobachten, Stärken und Schwächen herausfinden und Korrekturhinweise geben <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielhandlung 	<ul style="list-style-type: none"> • Technische Fertigkeiten ausbilden und festigen • Taktische Grundlagen erarbeiten • Kooperation und Verständigung verbessern • Bewegungsabläufe in Phasen einteilen <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsbeschreibungen, Korbleger, Korbwurf 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dribbeln, Stopp, Sternschritt, Fangen, Passen, Korbleger, Standwurf • Überzahlspiele, Mann gegen Mann Verteidigung, Freilaufen, Blocken <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sternschritt, Korbleger, Standwurf, Dribbeln, Spielzüge, Positionen 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsbegleitende Bewertung <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soziales Verhalten <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demonstration der technischen Fähigkeiten • Anwendung von Technik und Taktik im Spiel

