STÄDTISCHES
GYMNASIUM AN DER HÖNNE
MENDEN (SAUERLAND)



GHM

Schulinterner Lehrplan Sport
Sekundarstufe I

(Klassen 5 bis 10)

Inhaltsverzeichnis

Vorwort....3

Sprachsensibilität im Sportunterricht....3

Sprachliche Standardsituationen des Sportunterrichts....3

Kompetenzerwartungen und inhaltliche Schwerpunkte bis zum Ende der Erprobungsstufe....4

Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen bis zum Ende der Erprobungsstufe....4

Bewegungsfeld spezifische Kompetenzerwartungen bis zum Ende der Erprobungsstufe....10

Klasse 5....15

Klasse 6....44

Kompetenzerwartungen und inhaltliche Schwerpunkte bis zum Ende der Sekundarstufe I....69

Bewegungsfeld spezifische Kompetenzerwartungen bis zum Ende der Sekundarstufe I....69

Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen bis zum Ende der Sekundarstufe I....74

Klasse 7....80

Klasse 8....105

Klasse 9....125

Klasse 10....140

Anhang: Materialpool sprachsensibler Sportunterricht....155

Jahrgang 5: Bewegungen beschreiben – Laufen, Springen, Werfen im Dreikampf....156

Jahrgang 6: Spielregeln erklären und Regeländerungen begründen....157

Jahrgang 7: Bewegungen beobachten und Rückmeldungen geben....158

Jahrgang 8: Spielsituationen analysieren und taktische Entscheidungen erklären....159

Jahrgang 9: Eigene Leistung reflektieren und Bewegungsverbesserungen begründen....160

Jahrgang 10: Trainingsformen informieren und Zusammenhänge präsentieren....161

Qualitätskriterien für weitere Materialien....162

Kopiervorlagen als Materialblätter (M1–M6)....163

Vorwort

Sprachsensibilität im Sportunterricht

Der Sportunterricht am Städtischen Gymnasium an der Hönne versteht sich als ganzheitlicher Lern- und Erfahrungsraum, in dem neben der Entwicklung motorischer Kompetenzen auch die sprachliche Bildung der Schülerinnen und Schüler gezielt gefördert wird. Sprachsensibler Fachunterricht bedeutet für uns, fachliches und sprachliches Lernen miteinander zu verbinden und allen Lernenden einen erfolgreichen Zugang zu sportlichen Inhalten, Bewegungsaufgaben und Reflexionsprozessen zu ermöglichen.

Dabei orientiert sich der Sportunterricht an den sprachlichen Voraussetzungen und Bedürfnissen der jeweiligen Lerngruppen. Fachbegriffe, Bewegungsbeschreibungen, Regelverständnis sowie die Kommunikation im Team werden bewusst aufgegriffen und weiterentwickelt. Durch den gezielten Einsatz geeigneter Methoden-Werkzeuge, wie beispielsweise Visualisierungen, Satzbausteine, strukturierte Gesprächsformen oder kooperative Lernmethoden, werden sprachliche Anforderungen transparent gemacht und Lernprozesse unterstützt.

So schafft der sprachsensible Sportunterricht Bedingungen, unter denen Schülerinnen und Schüler ihre sportlichen Fähigkeiten entfalten, fachsprachliche Kompetenzen erweitern und zunehmend sicher an der Kommunikation über Bewegung, Leistung und Gesundheit teilhaben können.

Für jeden Jahrgang ist ein Unterrichtsvorhaben als verbindliches Anker-Vorhaben ausgewiesen, in dem die jeweilige sprachliche Standardsituation gezielt eingeführt, eingeübt und gesichert wird. Die Verankerung ist im jeweiligen Unterrichtsvorhaben unter „Weitere Vereinbarungen – Methoden“ ausgewiesen. Lehrerhinweise und Kopiervorlagen (M1–M6) enthält der Anhang „Materialpool sprachsensibler Sportunterricht“. Die Standardsituationen bauen aufeinander auf: vom Beschreiben (Jg. 5) über Erklären und Begründen, Beobachten und Rückmelden sowie Analysieren bis zum Reflektieren (Jg. 9) und Präsentieren (Jg. 10). Die Kopiervorlagen können darüber hinaus in weiteren passenden Unterrichtsvorhaben eingesetzt werden.

Sprachliche Standardsituationen des Sportunterrichts

Jahrgang	Anker-Unterrichtsvorhaben	Sprachliche Standardsituationen	Methodenwerkzeuge
5	**UV XII:** „Abgerechnet wird zum Schluss“ – einen leichtathletischen Dreikampf (Laufen, Springen, Werfen) gemeinsam vorbereiten und regelgerecht durchführen	**Beschreiben:** Bewegungsabläufe und Bewegungsmerkmale (z. B. Anlauf, Absprung, Landung) beschreiben	Wortgeländer/Fachwortliste; Satzstarter („Beim Springen ist wichtig, dass …“); Visualisierung durch Bilder und Bewegungsphasen **Material:** M1 (Anhang)
6	**UV I:** „Gemeinsam und kooperativ“ – unterschiedliche Spiele und Spielideen kooperativ durchführen, variieren und ihre Regeln erklären	**Erklären und Begründen:** Spielregeln erklären und Entscheidungen bei Regelveränderungen begründen	Regelkarten; Operatorentraining; Schreibrahmen („Wir verändern die Regel …, weil …“); Partnerinterview **Material:** M2 (Anhang)
7	**UV I:** „Übung macht den Meister“ – leichtathletische Techniken durch gezieltes Lernen und Üben verbessern	**Beobachten und Rückmelden:** Bewegungen kriteriengeleitet beschreiben und Feedback geben	Beobachtungsbogen; Feedbackkarten; Satzbausteine für Rückmeldungen („Mir ist aufgefallen“, „Eine Verbesserung wäre“) **Material:** M3 (Anhang)

8	**UV I:** „Kontrolliert volley spielen über ein Netz“ – Grundtechniken und taktisches Handeln im Volleyball vom 2:2 zum 3:3	**Analysieren und Erklären:** Spielsituationen wahrnehmen, beschreiben und taktische Entscheidungen erläutern	Bild-/Videoanalyse; Sprachspeicher mit Fachbegriffen; Think-Pair-Share; Gesprächsleitfaden **Material:** M4 (Anhang)
9	**UV I:** „Das kann ich jetzt schon besser!“ – Leichtathletiktechniken verbessern und Bewegungen analysieren	**Reflektieren und Bewerten:** eigene Leistung einschätzen und Bewegungsverbesserungen begründen	Reflexionsbogen; Lerntagebuch; Kriterienraster; Formulierungshilfen zur Selbsteinschätzung **Material:** M5 (Anhang)
10	**UV VI:** „Fit wie ein Turnschuh“ – Ausdauertraining planen, durchführen und auswerten	**Informieren und Präsentieren:** Trainingsformen erklären und Zusammenhänge zwischen Belastung und Körperreaktion darstellen	Expertenmethode; Präsentationsgerüst; Fachwortnetz; Strukturkarten **Material:** M6 (Anhang)

Kompetenzerwartungen und inhaltliche Schwerpunkte bis zum Ende der Erprobungsstufe

Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen bis zum Ende der Erprobungsstufe

Inhaltsfeld a: Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

Inhaltliche Schwerpunkte:
– Wahrnehmung und Körpererfahrung
– Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
– Struktur und Funktion von Bewegungen
– grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) unterschiedliche Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen in vielfältigen Bewegungssituationen beschreiben [SK a1],

(2) wesentliche Bewegungsmerkmale einfacher Bewegungsabläufe benennen [SK a2].

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) mediengestützte Bewegungsbeobachtungen zur kriteriengeleiteten Rückmeldung auf grundlegendem Niveau nutzen [MK a1],

(2) einfache Hilfen (Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Üben sportlicher Bewegungen verwenden [MK a2].

Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) einfache Bewegungsabläufe hinsichtlich der Bewegungsqualität auf grundlegendem Niveau kriteriengeleitet beurteilen. [UK a1]

Inhaltsfeld b: Bewegungsgestaltung

Inhaltliche Schwerpunkte:
– Variation von Bewegung
- Präsentation von Bewegungsgestaltungen

Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) Grundformen gestalterischen Bewegens (in zwei Bewegungsfeldern) benennen [SK b1],

(2) grundlegende Aufstellungsformen und Formationen benennen [SK b2].

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) Grundformen gestalterischen Bewegens nach- und umgestalten [MK b1],

(2) einfache kreative Bewegungsgestaltungen entwickeln und zu einer Präsentation verbinden [MK b2].

Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) kreative, gestalterische Präsentationen anhand grundlegender Kriterien beurteilen [UK b1].

Inhaltsfeld c: Wagnis und Verantwortung

Inhaltliche Schwerpunkte:
– Handlungssteuerung

Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) die Herausforderungen in einfachen sportlichen Handlungssituationen im Hinblick auf die Anforderung, das eigene Können und mögliche Gefahren beschreiben [SK c1].

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) verlässlich verbale und nonverbale Unterstützung bei sportlichen Handlungssituationen geben und gezielt nutzen [MK c1].

Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) einfache sportliche Wagnissituationen für sich situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen [UK c1].

Inhaltsfeld d: Leistung

Inhaltliche Schwerpunkte:
– Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit
– Leistungsverständnis im Sport

Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) die motorischen Grundfähigkeiten (Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Beweglichkeit) in unterschiedlichen Anforderungssituationen benennen [SK d1],

(2) psycho-physische Leistungsfaktoren (u.a. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit) in unterschiedlichen Anforderungssituationen benennen [SK d2],

(3) psycho-physische Reaktionen des Körpers in sportlichen Anforderungssituationen beschreiben [SK d3].

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) einfache Methoden zur Erfassung von körperlicher Leistungsfähigkeit anwenden [MK d1].

Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen sportbezogenen Situationen anhand ausgewählter Kriterien auf grundlegendem Niveau beurteilen [UK d1].

Inhaltsfeld e: Kooperation und Konkurrenz

Inhaltliche Schwerpunkte:
– Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten
– Interaktion im Sport

Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) Merkmale für faires, kooperatives und teamorientiertes sportliches Handeln benennen [SK e1],

(2) sportartspezifische Vereinbarungen, Regeln und Messverfahren in unterschiedlichen Bewegungsfeldern beschreiben [SK e2].

(3)

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) selbstständig und verantwortungsvoll Spielflächen und -geräte gemeinsam auf und abbauen [MK e1],

(2) in sportlichen Handlungssituationen grundlegende, bewegungsfeldspezifische Vereinbarungen und Regeln dokumentieren [MK e2].

Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) sportliche Handlungs- und Spielsituationen hinsichtlich ausgewählter Aspekte (u.a. Einhaltung von Regeln und Vereinbarungen, Fairness im Mit- und Gegeneinander) auf grundlegendem Niveau bewerten [UK e1].

Inhaltsfeld f: Gesundheit

Inhaltliche Schwerpunkte:
– Unfall- und Verletzungsprophylaxe
– gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens

Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) grundlegende sportartspezifische Gefahrenmomente sowie Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen für das sichere sportliche Handeln benennen [SK f1],

(2) Merkmale einer sachgerechten Vorbereitung auf sportliches Bewegen (u.a. allgemeines Aufwärmen, Kleidung) benennen [SK f2].

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) Spiel-, Übungs- und Wettkampfstätten situationsangemessen und sicherheitsbewusst nutzen [MK f1].

Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) körperliche Anstrengung anhand der Reaktionen des eigenen Körpers auf grundlegendem Niveau gesundheitsorientiert beurteilen. [UK f1].

Bewegungsfeld spezifische Kompetenzerwartungen bis zum Ende der Erprobungsstufe

BF/SB 1: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

Inhaltliche Kerne:

– allgemeines und spezielles Aufwärmen
– motorische Grundfähigkeiten und -fertigkeiten: Elemente der Fitness
– aerobe Ausdauerfähigkeit

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) sich altersgerecht aufwärmen und die Intensität des Aufwärmprozesses an der eigenen Körperreaktion wahrnehmen [BWK 1.1],

(2) eine grundlegende Muskel- und Körperspannung aufbauen, aufrechterhalten und in unterschiedlichen Anforderungssituationen nutzen [BWK 1.2],

(3) grundlegende motorische Basisqualifikationen (u.a. Hangeln, Stützen, Klettern, Balancieren) in unterschiedlichen sportlichen Anforderungssituationen anwenden [BWK 1.3],

(4) eine aerobe Ausdauerleistung ohne Unterbrechung im Schwimmen (15 min, beliebige Schwimmart, mind. 200m) und in einem weiteren Bewegungsfeld über einen je nach Sportart angemessenen Zeitraum (z.B. Laufen 15 min, Aerobic 15 min, Radfahren 30 min) erbringen [BWK 1.4].

BF/SB 2: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

Inhaltliche Kerne:
– Kooperative Spiele
– Kleine Spiele und Pausenspiele

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) Bewegungsspiele eigenverantwortlich, kreativ und kooperativ spielen [BWK 2.1],

(2) Kleine Spiele und Pausenspiele eigenverantwortlich (nach-)spielen und situations- und kriterienorientiert gestalten [BWK 2.2],

(3) lernförderliche Spiele und Spielformen unter Berücksichtigung ausgewählter Zielsetzungen (u.a. Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit) spielen [BWK 2.3],

(4) unterschiedliche Voraussetzungen und Rahmenbedingungen (Spielidee, Personen, Materialien, Raum- und Geländeangebote) nutzen, um eigene Spiele zu finden, situations- und kriterienorientiert zu gestalten und zu spielen [BWK 2.4].

BF/SB 3: Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik

Inhaltliche Kerne:
– grundlegendes leichtathletisches Bewegen
– Leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß)
– traditionelle und alternative leichtathletische Wettbewerbe

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) grundlegendes leichtathletisches Bewegen (schnelles Laufen, weites/hohes Springen, weites/zielgenaues Werfen) vielseitig und spielbezogen ausführen [BWK 3.1],

(2) leichtathletische Disziplinen (u.a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitsniveau ausführen [BWK 3.2],

(3) einen leichtathletischen Wettbewerb unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens durchführen [BWK 3.3].

BF/SB 4: Bewegen im Wasser – Schwimmen

Inhaltliche Kerne:
– Sicheres und ausdauerndes Schwimmen, Rettungsschwimmen
– Schwimmarten einschließlich Start und Wende
– Tauchen, Wasserspringen, Bewegungsgestaltungen oder Spiele im Wasser

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotationen (um die Längs-, Quer- und Tiefenachse) im und unter Wasser wahrnehmen [BWK 4.1],

(2) grundlegende Fertigkeiten (Atmen, Tauchen, Gleiten, Springen) ohne Hilfsmittel im Tiefwasser zum sicheren und zielgerichteten Bewegen nutzen [BWK 4.2],

(3) eine Wechselzug- oder eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau sicher und ausdauernd ausführen [BWK 4.3],

(4) in unterschiedlichen Situationen sicherheitsbewusst springen und tauchen [BWK 4.4].

BF/SB 5: Bewegen an Geräten – Turnen

Inhaltliche Kerne:
– normungebundenes Turnen an Geräten und Gerätekombinationen
– normgebundenes Turnen an Geräten und Gerätebahnen

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) vielfältiges turnerisches Bewegen (Stützen, Balancieren, Rollen, Klettern, Springen, Hangeln, Schaukeln und Schwingen) an unterschiedlichen Geräten und Gerätekombinationen (z.B. Boden, Trampolin, Klettertaue, Reck/Barren, Bank/Balken/Slackline, Kasten/Bock, Sprossenwand, Boulder-/Kletterwand) demonstrieren [BWK 5.1],

(2) eine Bewegungsverbindung aus turnerischen Grundelementen an einem ausgewählten Gerät (Boden, Barren, Reck oder Schwebebalken) demonstrieren [BWK 5.2],

(3) grundlegende turnerische Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen [BWK 5.4].

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

Inhaltliche Kerne:
– gymnastische Bewegungsgestaltung (mit und ohne Handgeräte oder Alltagsmaterialien)
– Tanzen, tänzerische Bewegungsgestaltung

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens (Laufen, Hüpfen, Springen) mit ausgewählten Handgeräten (Reifen, Seil oder Ball) oder Alltagsmaterialien für eine einfache gymnastische Bewegungsgestaltung nutzen [BWK 6.1],

(2) eine einfache traditionelle (Volkstanz) oder aktuelle (Modetanz) tänzerische Komposition präsentieren [BWK 6.2].

BF/SB 7: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele

Inhaltliche Kerne:

– Mannschaftsspiele (Basketball, Fußball, Handball, Hockey oder Volleyball)
– Partnerspiele (Badminton, Tennis oder Tischtennis)
– weitere Sportspiele und Sportspielvarianten

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) sportspielübergreifende taktische, koordinative und technische Fähigkeiten und Fertigkeiten (u.a. Heidelberger Ballschule) in vielfältigen Spielformen anwenden [BWK 7.1],

(2) sich in einfachen spielorientierten Handlungssituationen durch Wahrnehmung von Raum, Spielgerät und Spielerinnen und Spielern taktisch angemessen und den Regelvereinbarungen entsprechend verhalten [BWK 7.2],

(3) in dem ausgewählten Mannschafts- oder Partnerspiel grundlegende taktisch-kognitive Fähigkeiten und technisch-koordinative Fertigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden [BWK 7.3].

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

Inhaltliche Kerne:
- Rollen und Fahren auf Rollgeräten oder Gleiten und Fahren auf dem Wasser oder Gleiten und Fahren auf Eis und Schnee

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) sich mit einem Gleit- oder Fahr- oder Rollgerät kontrolliert fortbewegen, gezielt die Richtung ändern sowie situations- und sicherheitsbewusst beschleunigen und bremsen [BWK 8.1],

(2) grundlegende, gerätespezifische Anforderungssituationen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter bewegungsökonomischen oder gestalterischen Aspekten sicherheitsbewusst bewältigen [BWK 8.2].

BF/SB 9: Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport

Inhaltliche Kerne:
– Kämpfen um Raum und Gegenstände
– Kämpfen mit- und gegeneinander

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) unter Berücksichtigung der individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner, normungebunden mit- und gegeneinander um Raum und Gegenstände im Stand und am Boden kämpfen [BWK 9.1],

(2) in einfachen Gruppen- und Zweikampfsituationen fair und regelgerecht kämpfen [BWK 9.2].

Klasse 5

Fachinterne Vereinbarung	**Wettbewerbe**	**Förderunterricht**
<u>zur besonderen Reihenfolge der Themen:</u> **<u>zu Klassenarbeiten und schriftlichen Übungen:</u>** **<u>zu Werkzeugen</u>**: Schwimmen wird in der Jahrgangsstufe 5 unterrichtet.	Die Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufe 5 nehmen teil an: • Schwimmabzeichen Bronze • Sportartspezifische Wettkämpfe von ausgewählten Schülerinnen und Schülern • Teilnahme an den Bundesjugendspielen	• Schwimm-AG für die Nicht-Schwimmer • Sport-Arbeitsgemeinschaften in unterschiedlichen Sportarten, z.B. Fußball, Volleyball, Turnen etc.

Unterrichtsvorhaben Klasse 5

Unterrichtsvorhaben I:	*Unterrichtsvorhaben II:*	*Unterrichtsvorhaben III:*
Thema: *„Wer bremsen kann, gewinnt“ – Einen selbst erstellten niveaudifferenzierten Skate/ Rollbrett-Parcours sicherheitsbewusst bewältigen* **Bewegungsfeld 8.1:** Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Boots-sport/Wassersport **Inhaltliche Kerne**: • Rollen und Fahren auf Rollgeräten **Inhaltsfeld**: • Gesundheit [f] • Wagnis und Verantwortung [c] **Inhaltliche Schwerpunkte**: Handlungssteuerung [c] Unfall- und Verletzungsprophylaxe [f] **Zeitbedarf**: 12 Std.	**Thema**: *„Qualle, Delphin, Wal und Flusspferd“ – Grundlegende Erfahrungen zur Wasserbewältigung in unterschiedlichen Situationen als Voraussetzung für sicheres Schwimmen nutzen* **Bewegungsfeld 4.1:** Bewegen im Wasser – Schwimmen **Inhaltliche Kerne**: • Sicheres und ausdauerndes Schwimmen, Rettungs-schwimmen • Tauchen, Wasserspringen, Bewegungsgestaltungen oder Spiele im Wasser **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] • Gesundheit [f] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] • Informationsaufnahme und -verarbeitung [a] • Unfall- und Verletzungsprophylaxe [f] **Zeitbedarf**: 6 Std.	**Thema**: *„Daumen – Greifen – Ziehen – Drücken! Und Drehen! Und Atmen!“ – Beim Erlernen des Kraulschwimmens den Wasserwiderstand zum sicheren Vortrieb erfahren und nutzen* **Bewegungsfeld 4.2:** Bewegen im Wasser – Schwimmen **Inhaltliche Kerne**: • Sicheres und ausdauerndes Schwimmen, Rettungs-schwimmen • Schwimmarten einschließlich Start und Wende **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] • Informationsaufnahme und -verarbeitung [a] • Struktur und Funktion von Bewegungen [a] • Grundlegende Aspekte des motorischen Lernens [a] **Zeitbedarf**: 12 Std.

Unterrichtsvorhaben IV:	*Unterrichtsvorhaben V:*	*Unterrichtsvorhaben VI:*
Thema: *„Wasserspringen ohne Angst und Übermut!“ – Beim vielfältigen Springen mit Angst umgehen und seine Grenzen ausloten* **Bewegungsfeld 4.3:** Bewegen im Wasser – Schwimmen **Inhaltliche Kerne**: • Tauchen, Wasserspringen, Bewegungsgestaltungen oder Spiele im Wasser **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] • Wagnis und Verantwortung [c] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] • Handlungssteuerung [c] **Zeitbedarf**: 4 Std.	**Thema**: *„Welche (Pausen-)Spiele machen am meisten Spaß? – Verschiedene Spiele und Spielideen kennen lernen, kriterienorientiert variieren und deren Regeln dokumentieren* **Bewegungsfeld 2.1:** Das Spielen entdecken, Spielräume nutzen **Inhaltliche Kerne**: • Kleine Spiele und Pausenspiele **Inhaltsfeld**: • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] **Zeitbedarf**: 6 Std.	**Thema**: *„Fit und leistungsstark“ – In einer selbst gewählten Schwimmtechnik unter Berücksichtigung der Reaktionen des eigenen Körpers ausdauernd schwimmen können* **Bewegungsfeld 1.1:** Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen **Inhaltliche Kerne**: • aerobe Ausdauerfähigkeit **Inhaltsfeld**: • Leistung [d] • Gesundheit Kooperation und Konkurrenz [f] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [d] • Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens [f] , **Zeitbedarf**: 8 Std.

Unterrichtsvorhaben VII: **Thema**: *„Der Ball ist mein Freund“* – Sportspielübergreifende Basiskompetenzen aus der Heidelberger Ballschule in vielfältigen Spiel- und Übungsformen unter Berücksichtigung der individuellen Bewegungsqualität vertiefen **Bewegungsfeld 7.2:** Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele **Inhaltliche Kerne:** • Weitere Sportspiele und Sportspielvarianten **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] **Inhaltliche Schwerpunkte**: Struktur und Funktion von Bewegungen [a] **Zeitbedarf**: 12 Std.	*Unterrichtsvorhaben VIII:* **Thema**: *„Wir entwickeln ein neues Spiel“ – Ein eigenes Spiel ausgehend von bekannten Spielideen und vereinfachten Regelstrukturen entwickeln und hinsichtlich ausgewählter Aspekte bewerten* **Bewegungsfeld 2.2**: Das Spielen entdecken, Spielräume nutzen **Inhaltliche Kerne**: • Kleine Spiele und Pausenspiele **Inhaltsfeld**: • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte** • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] **Zeitbedarf**: 14 Std.	*Unterrichtsvorhaben IX:* **Thema**: *„Rolle, Handstand, Rad … und was geht noch?“ – Grundlegende turnerische Bewegungsfertigkeiten am Boden (Barren, Reck oder Schwebebalken) für die Gestaltung einer Bewegungsverbindung nutzen* **Bewegungsfeld 5.1**: Bewegen an Geräten – Turnen **Inhaltliche Kerne**: • normungebundenes Turnen an Geräten und Gerätekombinationen • normgebundenes Turnen an Geräten und Geräte-bahnen **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] • Bewegungsgestaltung [b] **Inhaltliche Schwerpunkte** • Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] • Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen [a] • Struktur und Funktion von Bewegungen [a] • Variation von Bewegung [b] **Zeitbedarf** 14 Std

Unterrichtsvorhaben X: **Thema**: *„Coole moves zu aktuellen Hits“ – Vor dem Hintergrund der gemeinsamen Basischoreographie (Refrain) die einzelnen Liedstrophen in Gruppen selbst gestalten* **Bewegungsfeld 6.1**: Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste **Inhaltliche Kerne**: • Tanzen, tänzerische Bewegungsgestaltung **Inhaltsfeld**: • Bewegungsgestaltung [b] **Inhaltliche Schwerpunkte** • Variation von Bewegung [b] • Präsentation von Bewegungsgestaltungen [b] **Zeitbedarf**: 14 Std.	*Unterrichtsvorhaben XI:* **Thema**: *„Vorbereitung mit Plan“ – Kennenlernen der grundlegenden Bestandteile von allgemeinen und sportartspezifischen Aufwärmprogrammen als gezielte Maßnahme zur Verletzungsprophylaxe* **Bewegungsfeld 1.2**: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen **Inhaltliche Kerne**: • allgemeines und spezielles Aufwärmen **Inhaltsfeld**: • Leistung [d] • Gesundheit [f] **Inhaltliche Schwerpunkte** • Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [d] • Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens [f] **Zeitbedarf**: 6 Std.	*Unterrichtsvorhaben XII:* **Thema**: *„Abgerechnet wird zum Schluss“ – Wir bereiten uns gemeinsam auf einen leichtathletischen Dreikampf vor und führen ihn regelgerecht gegeneinander durch* **Bewegungsfeld 3.1**: Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik **Inhaltliche Kerne**: • Leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß) • traditionelle und alternative leichtathletische Wettbewerbe und Mehrkämpfe **Inhaltsfeld**: • Leistung [d] • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte** • Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [d] • Leistungsverständnis im Sport [d] • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] **Zeitbedarf**: 12 Std.

Unterrichtsvorhaben I - „Wer bremsen kann, gewinnt“ – Einen selbst erstellten niveaudifferenzierten Skate/ Rollbrett-Parcours sicherheitsbewusst bewältigen

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 8.1: Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Boots-sport/Wassersport **Inhaltliche Kerne**: • Rollen und Fahren auf Rollgeräten **Inhaltsfeld**: • Gesundheit [f] • Wagnis und Verantwortung [c] **Inhaltliche Schwerpunkte**: Handlungssteuerung [c] Unfall- und Verletzungsprophylaxe [f]	12 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • ***BWK 8.1*** • ***BWK 8.2*** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **SK f1** • **SK c1** **MK** • **MK f1** **UK**	*zum Medienkompetenzrahmen* einfache Hilfen beim Erlernen und Üben sportlicher Bewegungen verwenden. (Videos) MKR 1.2 *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe**	**Leistungsbewertung**
Inhalte • Materialkunde • Roll-Gewöhnung inkl. Sturzverhalten • Erlernen von Bremstechniken und Beschleunigung • Festigung sicheren Fahrverhaltens • Erstellung eines Parcours • Individuelle Parcoursbewältigung • Reflexion über Sicherheitsaspekte und eigene Leistungsfähigkeit Fachbegriffe • Bewegungsmerkmale • Sicherheitskriterien	• Vertrauensbildende Übungen zum Aufbau einer sicherheitsbewussten Unterrichtsatmosphäre • Fortgeschrittene als ‚Experten' bei Erstgewöhnung sowie Sturzverhalten • Differenzierte, stationsgebundene Bewegungsaufgaben: Erlernen/ Festigen/ Verbessern der Bremstechniken in PA • Erstellung einer Übersicht: Auswahl und Kombinationskriterien für eine sicherheitsbewusste Parcourserstellung • Individualisierung: Passgenaue Einordnung in die entsprechende Leistungsgruppe • Kooperative Parcourserstellung in GA (ca. 3 Gruppen à 8 -10 Schüler) • Erproben und Experimentieren Partnerkontrolle	Reflektierte Praxis • Fahren nach individuellen und gemeinschaftlichen Kriterien • Verschiedene Bremstechniken • anforderungsdifferenzierte Parcours • sicherheitsbezogene Selbsteinschätzung des Fahrverhaltens Fachbegriffe • Bremstechniken	**unterrichtsbegleitend** vgl. die KE in der BWK, SK und MK • sicheres und rücksichtsvolles Fahrverhalten (MK und BWK) • Parcours kriterienorientiert entwickeln (MK) • sich individuell motorisch verbessern (BWK) • Gefahrenmomente und Herausforderungssituationen benennen und beschreiben (SK) **punktuell** vgl. die KE in der BWK • zügig beschleunigen • sicher bremsen • kontrolliert Kurven fahren • geschickt Hindernisse umfahren und die Körperbalance wahren • verschiedene Anforderungen (z.B. Transport von Bällen) koordinieren

Unterrichtsvorhaben II - „Qualle, Delphin, Wal und Flusspferd“ – Grundlegende Erfahrungen zur Wasserbewältigung in unterschiedlichen Situationen als Voraussetzung für sicheres Schwimmen nutzen

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 4.1: Bewegen im Wasser – Schwimmen **Inhaltliche Kerne**: • Sicheres und ausdauerndes Schwimmen, Rettungs-schwimmen • Tauchen, Wasserspringen, Bewegungsgestaltungen oder Spiele im Wasser **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] • Gesundheit [f] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] • Informationsaufnahme und -verarbeitung [a] • Unfall- und Verletzungsprophylaxe [f]	6 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • ***BWK 4.1*** • ***BWK 4.2*** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **SK a1** • **SK f1** **MK** • **MK f1** **UK**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Sicherheits- und gesundheitsbezogene Aspekte • Baderegeln • Eine Wechselzug- oder eine Gleichzugtechnik plus Atemtechnik • Grundlegende Gesetzmäßigkeiten von Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotation kennen lernen • Mittelausdauerleistung bis 10 Minuten in einer beliebigen Schwimmtechnik • Schwimmabzeichen **Operatoren** • Schwimmtafeln • Skizzieren	• Erproben und Experimentieren • Vor- und Nachmachen **Fachbegriffe** • Erproben und Experimentieren • Start-Kommando beim Startsprung	**Gegenstände** • Baderegeln • Sicherheitsaspekte • Unterschiedliche Formen des Schwimmens kennenlernen • Schwimmen im Rahmen von verschiedenen Schwimmdiziplinen	**unterrichtsbegleitend:** • Individuelle Leistungsfähigkeit erproben und erkennen • Abnahme der Jugendschwimmabzeichen Bronze/Silber **Beobachtungskriterien:** • Anstrengungsbereitschaft • Durchhaltevermögen **punktuell:** • Präsentation der erarbeiteten Schwimmtechniken • MZA I: bis 10 Minuten erbringen • Abfrage von Bad- und Sicherheitsregeln **Beobachtungskriterium:** • Bewegungsqualität und -ausführung (Technik) • Streckenmessung

Unterrichtsvorhaben III - „Daumen – Greifen – Ziehen – Drücken! Und Drehen! Und Atmen!“ – Beim Erlernen des Kraulschwimmens den Wasserwiderstand zum sicheren Vortrieb erfahren und nutzen

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 4.2: Bewegen im Wasser – Schwimmen **Inhaltliche Kerne**: • Sicheres und ausdauerndes Schwimmen, Rettungs-schwimmen • Schwimmarten einschließlich Start und Wende **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] • Informationsaufnahme und -verarbeitung [a] • Struktur und Funktion von Bewegungen [a] • Grundlegende Aspekte des motorischen Lernens [a]	12 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • ***BWK 4.1*** • ***BWK 4.2*** • ***BWK 4.3*** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **SK a1** • **SK a2** **MK** • **MK a1** **UK** • **UK a1**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Sicherheits- und gesundheitsbezogene Aspekte • Baderegeln • Eine Wechselzug- oder eine Gleichzugtechnik plus Atemtechnik • Grundlegende Gesetzmäßigkeiten von Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotation kennenlernen • Mittelausdauerleistung bis 10 Minuten in der Kraulschwimmtechnik **Operatoren** • Schwimmtafeln • Skizzieren	• Erproben und Experimentieren • Vor- und Nachmachen **Fachbegriffe** • Erproben und Experimentieren • Start-Kommando beim Startsprung	**Gegenstände** • Baderegeln • Sicherheitsaspekte • Unterschiedliche Formen des Schwimmens kennenlernen • Schwimmen im Rahmen von verschiedenen Schwimmdiziplinen	**unterrichtsbegleitend:** • Individuelle Leistungsfähigkeit erproben und erkennen • Abnahme der Jugendschwimmabzeichen Bronze/Silber, falls nicht im UV2 behandelt **Beobachtungskriterien:** • Anstrengungsbereitschaft • Durchhaltevermögen **punktuell:** • Präsentation der erarbeiteten Kraulschwimmtechniken • MZA I: bis 10 Minuten erbringen • Abfrage von Bad- und Sicherheitsregeln **Beobachtungskriterium:** • Bewegungsqualität und -ausführung (Technik) • Streckenmessung

Unterrichtsvorhaben IV - „Wasserspringen ohne Angst und Übermut!“ – Beim vielfältigen Springen mit Angst umgehen und seine Grenzen ausloten

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 4.3: Bewegen im Wasser – Schwimmen **Inhaltliche Kerne**: • Tauchen, Wasserspringen, Bewegungsgestaltungen oder Spiele im Wasser **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] • Wagnis und Verantwortung [c] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] • Handlungssteuerung [c]	4 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • ***BWK 4.2*** • ***BWK 4.4*** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **SK a1** • **SK c2** **MK** • **MK c1** **UK** • **UK c1**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Grundlegende Gesetzmäßigkeiten von Auftrieb, Absinken und Vortrieb beim Tauchen vertiefen • Erlernen des Kopfsprungs mit anschließender Tauchphase • Schwimmabzeichen **Operatoren** • Schwimmtafeln • Skizzieren	• Erproben und Experimentieren • Vor- und Nachmachen **Fachbegriffe** • Start-Kommando beim Kopfsprung • Erproben und Experimentieren • Tauchphasen	**Gegenstände** • Sicherheitsaspekte beim Kopfsprung • Tauchphasen • Schwimmen im Rahmen von verschiedenen Schwimmdiziplinen	**unterrichtsbegleitend:** • Reflexionsfähigkeit in Bezug auf individuelle Leistungsverbesserung und Sicherheits-/Gesundheitsaspekte **Beobachtungskriterien** • Durchhaltevermögen • Beachtung und Umsetzung der Sicherheitskriterien **punktuell:** • Kopfsprung **Beobachtungskriterium:** • Bewegungsqualität und -ausführung (Technik)

Unterrichtsvorhaben V - „Welche (Pausen-)Spiele machen am meisten Spaß? – Verschiedene Spiele und Spielideen kennen lernen, kriterienorientiert variieren und deren Regeln dokumentieren

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 2.1: Das Spielen entdecken, Spielräume nutzen **Inhaltliche Kerne**: • Kleine Spiele und Pausenspiele **Inhaltsfeld**: • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e]	6 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • ***BWK 2.2*** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **SK e1** **MK** • **MK e2** **UK**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Unterschiedliche Spielräume erschließen • Differenzierte Spielideen erproben, variieren, beurteilen und anwenden • Teamorientierung • „Fairplay“-Gedanken vermitteln • Einbeziehen des Schulumfelds • eigenverantwortliches Handeln **Fachbegriffe** • Analysieren von Sportaktivitäten außerhalb der Sporthalle • lebenslange Motivation zum Sport schaffen	• Erproben und Anwenden von „Outdoor“-Aktivitäten • unterschiedliche Spielideen sammeln und anderen vorstellen/präsentieren **Fachbegriffe** • Präsentation • Motivation von Mitschülern zum Sporttreiben	**Gegenstände** • Gestaltung und Durchführung sinnvoller Pausenspiele (Schulhof) • Erproben von kleinen Spielen außerhalb der Turnhalle (Wiese, Wald, etc.) • Freiluftaktivitäten für Klassenfahrten (z.B. „Schnitzeljagd“) • Vorbereitung von außerschulischen Sportaktivitäten • Ausdauerformen (z.B. Orientierungslauf, Wanderung mit Aufgaben) **Fachbegriffe** • außerschulische Sportaktivitäten • Fairplay • Teamfähigkeit	**Unterrichtsbegleitend:** • eigene Spielidee einbringen und vorstellen • selbstständige Spielformen durchführen und beurteilen • Spielideen aufgreifen und variieren **Beobachtungskriterien:** • Umsetzungsmöglichkeiten • Motivation der Mitschüler • Kritikfähigkeit • Kritikoffenheit für Varianten (Diskussionsfähigkeit ausbilden)

Unterrichtsvorhaben VI - „Fit und leistungsstark“ – In einer selbst gewählten Schwimmtechnik unter Berücksichtigung der Reaktionen des eigenen Körpers ausdauernd schwimmen können

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 1.1: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen **Inhaltliche Kerne**: • aerobe Ausdauerfähigkeit **Inhaltsfeld**: • Leistung [d] • Gesundheit Kooperation und Konkurrenz [f] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [d] • Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens [f]	8 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • ***BWK 1.4*** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **SK d2** • **SK d3** **MK** **UK** • **UK f1**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Wiederholen und Verbessern der bisher behandelten Schwimmtechniken • Ausdauernd Schwimmen • Atemtechniken zum ausdauernden Schwimmen verbessern • Schwimmabzeichen **Operatoren** • Schwimmtafeln • Skizzieren	• Erproben und Experimentieren • Vor- und Nachmachen • seine eigene Ausdauerfähigkeit kennenlernen und beurteilen **Fachbegriffe** • Leistungs- und Gesundheitsaspekt Erproben und Experimentieren	**Gegenstände** • ausdauernd Schwimmen • Schwimmen im Rahmen von verschiedenen Schwimmdisziplinen • Gesundheitsaspekt	**unterrichtsbegleitend:** • individuelle Ausdauerleistungsfähigkeit erproben • Jugendschwimmabzeichen Bronze/Silber **Beobachtungskriterien** • Durchhaltevermögen/ Anstrengungsbereitschaft **punktuell:** • LZA II: bis 20 Minuten • Vertiefung bereits erlernter Techniken unter Berücksichtigung der Atemtechnik **Beobachtungskriterium:** • Bewegungsqualität • Streckenmessung

Unterrichtsvorhaben VII - *„Der Ball ist mein Freund“* – Sportspielübergreifende Basiskompetenzen aus der Heidelberger Ballschule in vielfältigen Spiel- und Übungsformen unter Berücksichtigung der individuellen Bewegungsqualität erlernen

Inhaltliche Schwerpunkte	**Zeitraum**	**Kompetenzerwartungen**	**Beitrag**	**Weitere Vereinbarungen**
Bewegungsfeld 7.2: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele **Inhaltliche Kerne:** • Weitere Sportspiele und Sportspielvarianten **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Struktur und Funktion von Bewegungen [a]	12 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **BWK 7.1** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **SK a2** **UK** • **UK a1** **MK**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Entwickeln eines allgemeinen Spielverständnisses mithilfe kleiner Spiele • Verbinden von technischen und taktischen Fähigkeiten und Fertigkeiten **Fachbegriffe** • Allgemeine Spielfähigkeit	• Erlernen von Basistechniken der Ballschule und Erwerb von taktischem Grundwissen **Fachbegriffe** • Spielfeld • Spielgeräte • Ballschule	**Gegenstände** • allgemeine Regeln für kleine Spiele • Organisation von kleinen Spielen **Fachbegriffe** • Passen, Fangen, Dribbling • Freilaufen, Anbieten • Einfache Regeln (Doppeldribbling, Schrittfehler)	**unterrichtsbegleitend:** • individueller motorischer Lernfortschritt • Entwicklung von Teamfähigkeit • Fairness und Einhaltung der Regeln **Beobachtungskriterien:** • Anwendung von Technik in Spielformen • kooperatives Verhalten in Kleingruppen **punktuell:** • Passen, Fangen, Dribbling **Beobachtungskriterium:** • technische Ausführung in Grobform

Unterrichtsvorhaben VIII - „Wir entwickeln ein neues Spiel“ – Ein eigenes Spiel ausgehend von bekannten Spielideen und vereinfachten Regelstrukturen entwickeln und hinsichtlich ausgewählter Aspekte bewerten

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 2.2: Das Spielen entdecken, Spielräume nutzen **Inhaltliche Kerne**: • Kleine Spiele und Pausenspiele **Inhaltsfeld**: • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte** • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e]	14 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • ***BWK 2.3*** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** **MK** • **MK e1** • **MK e2** **UK** • **UK e1**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Ausprägung technisch-koordinativer Fertigkeiten • Ausprägung taktisch-kognitiver Fähigkeiten • Anpassung von Spielideen an unterschiedliche Rahmenbedingungen • Diskussionsfähigkeit zu unterschiedlichen Spielansätzen • Sicherheitsaspekte verschiedener Spielsituationen Fachbegriffe • Ausbildung von Teamfähigkeit • Aneignung grundlegender Spielideen • Variationen von Spielideen • Körperwahrnehmung	Unterschiedliche Spielideen vorstellen und erproben Variieren der Spielregeln (Personenzahl, Raumgröße, Materialien) **Fachbegriffe** Erproben und Experimentieren	**Gegenstände** Unterschiedliche Formen der gleichen Spielidee erproben und bewerten Lieblingsspiele der Schüler vorstellen und hinterfragen Beurteilung und Abwägung verschiedener Spielformen und Spielideen **Fachbegriffe** Spielen in und mit Regelstrukturen	**unterrichtsbegleitend:** Beobachten der Spielabläufe anhand von Beobachtungskriterien Teilnahme an bekannten/unbekannten Spielideen Einhaltung der Spielregeln Teamfähigkeit **punktuell:** Präsentation eigener Spielideen **Beobachtungskriterium:** Umsetzung und Vermittlung der Spielidee (von eigenen und fremden Spielen)

Unterrichtsvorhaben IX - „Rolle, Handstand, Rad … und was geht noch?“ – Grundlegende turnerische Bewegungsfertigkeiten am Boden (Barren, Reck oder Schwebebalken) für die Gestaltung einer Bewegungsverbindung nutzen

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 5.1: Bewegen an Geräten – Turnen **Inhaltliche Kerne**: • normungebundenes Turnen an Geräten und Gerätekombinationen • normgebundenes Turnen an Geräten und Gerätebahnen **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] • Bewegungsgestaltung [b] **Inhaltliche Schwerpunkte** • Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] • Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen [a] • Struktur und Funktion von Bewegungen [a] • Variation von Bewegung [b]	14 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • ***BWK 5.1*** • ***BWK 5.2*** • ***BWK 5.3*** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **SK a1** • **SK a2** • **SK b1** **MK** • **MK a1** • **MK a2** **UK** • **UK a1**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Erlernen bodenturnspezifischer Fertigkeiten in Grobzügen • Übungen zur Stütz- und Haltekraft **Fachbegriffe** • Sicherheitsaspekt beim Auf- und Abbau • Sicherheitsaspekte bei der Durchführung	• Erproben und Erarbeiten elementarer Bewegungen am Boden und an schrägen Ebenen **Fachbegriffe Erproben, Erarbeiten, Anwenden, Vertiefen**	**Gegenstände** • Rolle vw • Aufschwingen in den Handstand • Rad • Strecksprung • Einführung Hilfestellungen • Geräteparcours zur Anwendung der erlernten Fertigkeiten Fachbegriffe • Körperspannung • Stützkraft • Haltekraft	**unterrichtsbegleitend:** • Individueller motorischer Lernfortschritt • Organisationsfähigkeit **Beobachtungskriterien:** • Auf- und Abbau • Beachtung der Sicherheitshinweise • Engagement und Hilfeleistung • Körperspannung, Stütz- und Haltekraft **punktuell:** • Überprüfung der Turnelemente in Grobform **Beobachtungskriterium:** • Bewegungsausführung und -qualität

Unterrichtsvorhaben X - „Coole moves zu aktuellen Hits“ – Vor dem Hintergrund der gemeinsamen Basischoreographie (Refrain) die einzelnen Liedstrophen in Gruppen selbst gestalten

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 6.1: Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste **Inhaltliche Kerne**: • Tanzen, tänzerische Bewegungsgestaltung **Inhaltsfeld**: • Bewegungsgestaltung [b] **Inhaltliche Schwerpunkte** • Variation von Bewegung [b] • Präsentation von Bewegungsgestaltungen [b]	14 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • ***BWK 6.2*** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **SK b2** **MK** • **MK b2** **UK** • **UK b1**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit und ohne Handgerät, z.B.: Jump Style • grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (Bewegungsrhythmus, Körper-spannung, Raumorientierung) • Variationen von Bewegung (räumlich, zeitlich, dynamisch) • Bewegungsgestaltungen allein und in der Gruppe **Fachbegriffe** • Experimentieren • Anwenden • Präsentieren • Bewerten	• Erproben und Experimentieren: Lösen einfacher Bewegungs- und Gestaltungsaufgaben **Fachbegriffe** • Erproben und Experimentieren • Bewerten einfacher ästhetisch-gestalterischer Präsentationen nach ausgewählten Kriterien	**Gegenstände** • Wahrnehmung und Körpererfahrung • Variationen von Bewegung (u. a. räumlich, zeitlich, dynamisch) • Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und -objekte • Miteinander in kooperativen Sportformen **Fachbegriffe** • Merkmale von Bewegungsqualität • Variationen von Bewegung (u. a. räumlich, zeitlich, dynamisch) Gestaltungsformen und -kriterien	**unterrichtsbegleitend:** • Lösen einfacher Bewegungs- und Gestaltungsaufgaben • Möglichkeiten der Variation von Bewegungen beschreiben und anwenden • Gestaltungskriterien nennen und anwenden • einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen nach ausgewählten Kriterien bewerten **Beobachtungskriterien:** • Vielfalt, Originalität und Schwierigkeitsgrad der gefundenen Bewegungselemente • individuelle Bewegungsqualität • Beachtung der ausgewählten Kriterien bei Bewertungen **punktuell:** • Präsentation der Gestaltungen **Beobachtungskriterien:** • Gestaltungskriterien (Raum, Zeit, Dynamik) • individuelle Bewegungsqualität

Unterrichtsvorhaben XI - „Vorbereitung mit Plan“ – Kennenlernen der grundlegenden Bestandteile von allgemeinen und sportartspezifischen Aufwärmprogrammen als gezielte Maßnahme zur Verletzungsprophylaxe

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 1.2: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen **Inhaltliche Kerne**: • allgemeines und spezielles Aufwärmen **Inhaltsfeld**: • Leistung [d] • Gesundheit [f] **Inhaltliche Schwerpunkte** • Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [d] • Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens [f]	6 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • ***BWK 1.1*** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **SK d2** • **SK d3** • **SK f2** **MK** **UK** • **UK f1**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Grundsätze und Funktionen des Aufwärmens kennenlernen • Auswirkungen der Erwärmung auf den Körper • Übungen und Funktionen verschiedener Übungen • Planen und Durchführen eines (sportartspezifischen) zielgerichteten Aufwärmprogramms anhand grundlegender Kriterien für ein allgemeines Aufwärmprogramm (z. B. von großen zu kleinen Muskelgruppen)	• grundlegende Kriterien für ein allgemeines Aufwärmprogramm (z. B. von großen zu kleinen Muskelgruppen)	**Gegenstände:** Feedback Fachbegriffe: • Atemtiefe, Atemfrequenz, Puls, Schweiß/ Körpertemperatur • Abwärmen/ Entspannen	**unterrichtsbegleitende Beobachtungskriterien:** • Qualität und Quantität der Unterrichtsbeiträge • Anwendungsbereitschaft bei selbstständigen Erwärmungsprogrammen • Reflexionsbereitschaft **punktuell:** • Übungen zum Aufwärmen selbst entwickeln **Beobachtungskriterium:** • Erfüllen der Kriterien

Unterrichtsvorhaben XII - „Abgerechnet wird zum Schluss“ – Wir bereiten uns gemeinsam auf einen leichtathletischen Dreikampf vor und führen ihn regelgerecht gegeneinander durch

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 3.1: Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik **Inhaltliche Kerne**: • Leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß) • traditionelle und alternative leichtathletische Wettbewerbe und Mehrkämpfe **Inhaltsfeld**: • Leistung [d] • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte** • Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [d] • Leistungsverständnis im Sport [d] • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e]	12 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • ***BWK 3.2*** • ***BWK 3.3*** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **SK e2** **MK** • **MK d1** **UK** • **UK d1**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden **Sprachsensibler Schwerpunkt (verbindlich):** **Standardsituation:** Beschreiben – Bewegungsabläufe und -merkmale (Anlauf, Absprung/Abwurf, Flug, Landung) beschreiben **Methoden-Werkzeug:** Phasenbild mit Wortgeländer/Fachwortliste, Satzstarter, Visualisierung der Bewegungsphasen **Material:** M1 „Ich beschreibe eine Bewegung genau“ (Anhang)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Sicherheitsbestimmungen • Wettkampfregeln für die Teildisziplinen erstellen • Messverfahren kennenlernen • Altersgerechter und chancengleicher Mannschaftswettkampf • Unterschiedliche Phasen **Fachbegriffe** • Phasenmerkmale benennen und beschreiben	• Organisation von Wettkämpfen • Individuelle Vorbereitung • Vorbereitung der Wettkampfstätten	**Gegenstände** • Auswahl von leichtathletischen Disziplinen (Lauf, Sprung, Wurf) **Fachbegriffe** • Wettkampfregeln • Startkommando	**unterrichtsbegleitend:** • Regelkonformität **Beobachtungskriterien:** • Anstrengungsbereitschaft • Durchhaltevermögen • Engagement/ Hilfsbereitschaft **punktuell:** • Normierter Dreikampf unter Berücksichtigung der erarbeiteten Wettkampfregeln [oder: Alternativer Dreikampf] **Beobachtungskriterium:** • Vorgegebene Punktewertung • Selbst erstelltes Punktesystem

Klasse 6

Fachinterne Vereinbarung	Wettbewerbe	Förderunterricht
<u>zur Reihenfolge der Themen:</u>	Die Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufe 6 nehmen an folgenden Wettbewerben teil: • Sportartspezifische Wettkämpfe von ausgewählten Schülerinnen und Schülern • Teilnahme an den Bundesjugendspielen	Sportarbeitsgemeinschaften in unterschiedlichen Sportarten, z.B. Fußball, Volleyball, Turnen etc.

Unterrichtsvorhaben Klasse 6

Unterrichtsvorhaben I:	*Unterrichtsvorhaben II:*	*Unterrichtsvorhaben III:*
Thema: *„Gemeinsam und kooperativ“* – Unterschiedliche Spiele und Spielideen unter besonderer Berücksichtigung der gruppenübergreifenden Kooperation durchführen **Bewegungsfeld 2.3:** Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen **Inhaltliche Kerne:** • Kooperative Spiele **Inhaltsfeld**: • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Gestaltung von Spiel und Sportgelegenheiten [e] **Zeitbedarf**: 8 Std.	**Thema**: *„Spielen fürs Köpfchen“* – Vielfältige Spiel- und Übungsformen (*„Games for brains“*) u.a. zur Förderung der Konzentrationsfähigkeit erproben **Bewegungsfeld 2.4:** Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen **Inhaltliche Kerne:** • Kleine Spiele und Pausenspiele **Inhaltsfeld**: • Wagnis und Verantwortung [c] **Inhaltliche Schwerpunkte**: Handlungssteuerung [c] **Zeitbedarf**: 4 Std.	**Thema**: *„Rennen, Hüpfen, Werfen“* – Grundlegendes leichtathletisches Bewegen in seiner Vielfalt erleben und erfahren **Bewegungsfeld 3.2:** Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik **Inhaltliche Kerne:** • grundlegendes leichtathletisches Bewegen **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] **Inhaltliche Schwerpunkte**: Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen [a] **Zeitbedarf**: 12 Std.

Unterrichtsvorhaben IV:	*Unterrichtsvorhaben V:*	*Unterrichtsvorhaben VI:*
Thema: *„Erste Schritte im Basketball“ – Einfache Spielsituationen im Spiel 3:3 durch taktisch angemessenes und regelgerechtes Verhalten bewältigen* **Bewegungsfeld 7.1**: Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele **Inhaltliche Kerne**: • Mannschaftsspiele (**Basketball**, Fußball, Handball, Hockey oder Volleyball) **Inhaltsfeld**: • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte** • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] **Zeitbedarf**: 12 Std.	**Thema**: „*Vielfältig und fair*“ – Allein und in Gruppen um Räume, Gegenstände und Ausgangssituationen regelgerecht kämpfen **Bewegungsfeld 9.1:** Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport **Inhaltliche Kerne:** • Kämpfen um Raum und Gegenstände • Kämpfen mit- und gegeneinander **Inhaltsfeld**: • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte**: Interaktion im Sport [e] **Zeitbedarf**: 6 Std.	**Thema**: *„Spannungsgeladene Ninja Warriors*“ – Vielfältiges turnerisches Bewegen erleben und zur Bewältigung unterschiedlicher Geräte- und Abenteuerstationen und -parcours nutzen **Bewegungsfeld 5.2 und 1.3:** Bewegen an Geräten – Turnen **Inhaltliche Kerne:** • normungebundenes Turnen an Geräten und Gerätekombinationen • motorische Grundfähigkeiten und Fertigkeiten: Elemente der Fitness **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte**: Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] **Zeitbedarf**: 9 Std.

Unterrichtsvorhaben VII:	*Unterrichtsvorhaben VIII:*	*Unterrichtsvorhaben IX:*
Thema: „*Basic Tricks mit Seil und Partner*“ – Eine Minichoreo mit dem Seil zum Rhythmus der Musik gestalten und dabei mindestens 3 Tricks kombinieren und demonstrieren **Bewegungsfeld 6.2:** Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste **Inhaltliche Kerne:** • gymnastische Bewegungsgestaltung (mit und ohne Handgeräte oder Alltagsmaterialien) **Inhaltsfeld**: • Bewegungsgestaltung [b] **Inhaltliche Schwerpunkte**: Variation von Bewegung [b] Präsentation von Bewegungsgestaltungen [b] **Zeitbedarf**: 9 Std.	**Thema**: *„Spielen nach Regeln und mit Verstand“* – Sich in sportspielgerichteten Spielformen regelgerecht und mannschaftsdienlich verhalten und taktisch angemessen agieren **Bewegungsfeld 7.3:** Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele **Inhaltliche Kerne:** • Mannschaftsspiele (**Volleyball** / Basketball, Fußball, Handball, Hockey) **Inhaltsfeld**: • Leistung [d] • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte**: Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [d] Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] **Zeitbedarf**: 12 Std.	**Thema**: *„Ausdauer macht Spaß!“* – In unterschiedlichen spielerischen Belastungssituationen die Reaktionen des eigenen Körpers kennenlernen und beschreiben **Bewegungsfeld 1.3:** Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen **Inhaltliche Kerne:** • aerobe Ausdauerfähigkeit **Inhaltsfeld**: • Leistung [d] • Gesundheit [f] **Inhaltliche Schwerpunkte**: Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [d] Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens [f] **Zeitbedarf**: 6 Std.

Unterrichtsvorhaben X: **Thema**: *„Vom Rennen zum Sprint, vom Hüpfen zum Sprung, vom Werfen zum Weitwurf“* – Leichtathletische Disziplinen entdecken und erleben **Bewegungsfeld 3.2:** Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik **Inhaltliche Kerne:** • grundlegendes leichtathletisches Bewegen • Leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß) **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] • Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen [a] • Struktur und Funktion von Bewegungen [a] **Zeitbedarf**: 12 Std.		

Unterrichtsvorhaben I – *„Gemeinsam und kooperativ“* – Unterschiedliche Spiele und Spielideen unter besonderer Berücksichtigung der gruppenübergreifenden Kooperation durchführen

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 2.3: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen **Inhaltliche Kerne:** • Kooperative Spiele **Inhaltsfeld**: • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Gestaltung von Spiel und Sportgelegenheiten [e]	8 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** **BWK** • ***BWK 2.1*** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **SK e1** **MK** **UK**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden **Sprachsensibler Schwerpunkt (verbindlich):** **Standardsituation:** Erklären und Begründen – Spielregeln verständlich erklären und Regelveränderungen begründen **Methoden-Werkzeug:** Regelkarte, Operatorentraining (erklären/begründen), Schreibrahmen („Wir verändern …, weil …“), Partnerinterview **Material:** M2 „Wir erklären ein Spiel und begründen eine Regeländerung“ (Anhang)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Vermittlung sportlicher Leistungsfaktoren • Leistungsvoraussetzungen für kleine Spiele erkennen: Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination • Spielziele durch Kooperation erreichen **Fachbegriffe** • physische Leistungsvoraussetzungen erkennen • Teamfähigkeit	• Erkennen von sportlichen Leistungsvoraussetzungen • individuelle Fähigkeiten und Teamfähigkeiten erkennen, herausstellen und anwenden **Fachbegriffe** • Bewegungsstrukturen beschreiben motorisches Lernen und taktisches Lernen anwenden	**Gegenstände** • kleine Spiele mit unterschiedlichen sportlichen Leistungsfaktoren durchführen • individuelle Fähigkeiten vs. Teamfähigkeiten in kleinen Sportspielen in den Vordergrund stellen (z.B. Brennball vs. Völkerball) • unterschiedliche Anforderungen thematisieren • eigene Spielideen erarbeiten lassen • Auswirkungen von Varianten/Rahmenbedingungen grundlegender Spiele bewerten **Fachbegriffe** • sportliche Leistungsfaktoren benennen • Spiele, Spielideen und deren Anforderungen erkennen und einordnen	**unterrichtsbegleitend:** • differenzierte Durchführung kleiner Spiele • Teilnahme und Diskussionsfähigkeit **Beobachtungskriterien:** • differenzierte Bewegungsstrukturen erkennen • sportliche Leistungsfaktoren anwenden • Selbstreflexion

Unterrichtsvorhaben II – *„Spielen fürs Köpfchen“* – Vielfältige Spiel- und Übungsformen („*Games for brains*“) u.a. zur Förderung der Konzentrationsfähigkeit erproben

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 2.4: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen **Inhaltliche Kerne:** • Kleine Spiele und Pausenspiele **Inhaltsfeld**: • Wagnis und Verantwortung [c] **Inhaltliche Schwerpunkte**: Handlungssteuerung [c]	4 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **BWK 2.3** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **SK c1** **MK** **UK**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Unterschiedliche Spielräume erschließen • Differenzierte Spielideen erproben, variieren, beurteilen und anwenden • Teamorientierung • „Fairplay“-Gedanken vermitteln • Einbeziehen des Schulumfelds • eigenverantwortliches Handeln **Fachbegriffe** • Analysieren von Sportaktivitäten außerhalb der Sporthalle • lebenslange Motivation zum Sport schaffen	• Erproben und Anwenden von „Outdoor“-Aktivitäten • unterschiedliche Spielideen sammeln und anderen vorstellen/präsentieren **Fachbegriffe** • Präsentation • Motivation von Mitschülern zum Sporttreiben	**Gegenstände** • Gestaltung und Durchführung sinnvoller Pausenspiele (Schulhof) • Erproben von kl. Spielen außerhalb der Turnhalle (Wiese, Wald, etc.) • Freiluftaktivitäten für Klassenfahrten (z.B. „Schnitzeljagd“) • Vorbereitung von außerschulischen Sportaktivitäten • Ausdauerformen (z.B. Orientierungslauf, Wanderung mit Aufgaben) **Fachbegriffe** • außerschulische Sportaktivitäten • Fairplay • Teamfähigkeit • Zusammenspiel zwischen Kognition und Bewegung	**unterrichtsbegleitend:** • eigene Spielidee einbringen und vorstellen • selbstständige Spielformen durchführen und beurteilen • Spielideen aufgreifen und variieren **Beobachtungskriterien:** • Umsetzungsmöglichkeiten • Motivation/Kooperation der Mitschüler • Kritikfähigkeit • Kritikoffenheit für Varianten (Diskussionsfähigkeit ausbilden)

Unterrichtsvorhaben III – *„Rennen, Hüpfen, Werfen“* – Grundlegendes leichtathletisches Bewegen in seiner Vielfalt erleben und erfahren

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 3.2: Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik **Inhaltliche Kerne:** • grundlegendes leichtathletisches Bewegen **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] **Inhaltliche Schwerpunkte**: Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen [a]	12 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **BWK 3.1** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **SK a1** **MK** **UK**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Sicherheitsbestimmungen • Wettkampfregeln für die Teildisziplinen erstellen • Messverfahren kennenlernen • Unterscheidung zwischen Übung und Wettkampf • Grobmerkmale einer Bewegung **Fachbegriffe** • Phasenwiederholung: ▪ Anlauf ▪ Absprung ▪ Landung etc. • Startkommando	• Organisation von Wettkämpfen • Selbstständiges Üben • Individuelle Vorbereitung • Vorbereitung der Wettkampfstätten	**Gegenstände** • Auswahl von leichtathletischen Disziplinen (Lauf, Sprung, Wurf) **Fachbegriffe** • Wettkampfregeln • Startkommando • Zeitmessung • Weitenmessung	**unterrichtsbegleitend:** • Ausführung von Lauf-, Sprung- und Wurfdisziplinen **Beobachtungskriterien:** • Anstrengungsbereitschaft • Durchhaltevermögen • Engagement/ Hilfsbereitschaft **punktuell:** • Normierter Dreikampf unter Berücksichtigung der erarbeiteten Wettkampfregeln [oder: Alternativer Dreikampf] **Beobachtungskriterium:** • Vorgegebene Punktewertung • Selbst erstelltes Punktesystem

Unterrichtsvorhaben IV „Erste Schritte im Basketball“ – Einfache Spielsituationen im Spiel 3:3 durch taktisch angemessenes und regelgerechtes Verhalten bewältigen

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 7.1: Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele **Inhaltliche Kerne**: • Mannschaftsspiele (**Basketball**, Fußball, Handball, Hockey oder Volleyball) **Inhaltsfeld**: • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte** • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e]	12 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • ***BWK 7.3*** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **SK e2** **MK** **UK** • **UK e1**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Entwickeln eines allgemeinen Spielverständnisses mithilfe kleiner Spiele • Verbinden von technischen und taktischen Fähigkeiten und Fertigkeiten **Fachbegriffe** • Allgemeine Spielfähigkeit	• Erlernen von Basistechniken der Ballschule und Erwerb von taktischem Grundwissen **Fachbegriffe** • Spielfeld • Spielgeräte • Ballschule	**Gegenstände** • allgemeine Regeln für kleine Spiele • Organisation von kleinen Spielen **Fachbegriffe** • Passen, Fangen, Dribbling • Freilaufen, Anbieten • Einfache Regeln (Doppeldribbling, Schrittfehler)	**unterrichtsbegleitend:** • individueller motorischer Lernfortschritt • Entwicklung von Teamfähigkeit • Fairness und Einhaltung der Regeln **Beobachtungskriterien:** • Anwendung von Technik in Spielformen • kooperatives Verhalten in Kleingruppen **punktuell:** • Passen, Fangen, Dribbling **Beobachtungskriterium:** • technische Ausführung in Grobform

Unterrichtsvorhaben V – „*Vielfältig und fair*“ – Allein und in Gruppen um Räume, Gegenstände und Ausgangssituationen regelgerecht kämpfen

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 9.1: Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport **Inhaltliche Kerne:** • Kämpfen um Raum und Gegenstände • Kämpfen mit- und gegeneinander **Inhaltsfeld**: • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Interaktion im Sport [e]	6 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **BWK 9.1** • **BWK 9.2** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **SK e1** **MK** • **MK e2** **UK** • **UK e1**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte: • Rituale verstehen und berücksichtigen • Gemeinsam kämpfen – Verantwortung für den Partner übernehmen • Im Zweikampf sein Gleichgewicht finden, die Geschicklichkeit herausfordern und gemeinsam Kraft erproben und kooperieren • Absprachen vereinbaren und einhalten • Miteinander Griffe erproben und bewerten • Gemeinsam Befreiungsmöglichkeiten aus der Rückenlage finden und erproben • Ausgangspositionen und Kampfziele mit der Partnerin/dem Partner vereinbaren und im Kampf erproben • Wir bilden Gruppen und Mannschaften (Regeln aufstellen und einhalten)	• Grundlegende Regeln, Strategien und Verfahren in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden • durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von Techniken zum Erfolg verhelfen **Fachbegriffe:** • Unfall- und Verletzungsprophylaxe • Kooperieren • Dosieren • Erproben • Körperwahrnehmung	**Gegenstände:** • Rituale und Regeln erklären und einhalten • Körperkontakt mittels Spielformen anbahnen • Zieh- und Schiebewettkämpfe im Stand, im Kniestand oder am Boden • Einführung der Stopp-Regel	**unterrichtsbegleitend:** • Rituale beachten und Regeln einhalten • Umgang mit Sieg und Niederlage • Dosierung der Kraft • gegenseitige Verantwortung **Beobachtungskriterien:** • Hilfsbereitschaft **punktuell:** • Einzelwettkämpfe **Beobachtungskriterium:** • Bewegungsausführung und -qualität

Unterrichtsvorhaben VI – *„Spannungsgeladene Ninja Warriors“* – Vielfältiges turnerisches Bewegen erleben und zur Bewältigung unterschiedlicher Geräte- und Abenteuerstationen und -parcours nutzen

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 5.2: Bewegen an Geräten – Turnen **Inhaltliche Kerne:** • normungebundenes Turnen an Geräten und Gerätekombinationen • motorische Grundfähigkeiten und Fertigkeiten: Elemente der Fitness **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte**: Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e]	9 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** **BWK** • **BWK 5.1** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **SK d1** **MK** • **MK a2** • **MK e1** **UK**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Turnen an und mit unterschiedlichen Geräten • Erste Geräteverbindungen erproben und gegenseitig Helfen und Sichern **Fachbegriffe** • Dynamisches Überwinden • Verletzungsprophylaxe (Einschätzen eigener Leistung)	• Erproben und Überwinden von Gerätelandschaften • Erste Verbindungen unter Hinzunahme von Geräten in Kleingruppen **Fachbegriffe** • Feedbackregeln • Bewertungskriterien • Helfen und Sichern	**Gegenstände** • Taue, Ringe (schaukeln und schwingen) • Barren, Kästen, Sprossenwand • Klettern • Turnen *vom* Kasten, *auf* den Kasten und *über* den Kasten in Kleingruppen • Bänke, Schwebebalken • Balancieren • Ordnungsmäßiger Auf- und Abbau der Geräte • Helfen & Sichern **Fachbegriffe** • Helfergriffe • Strecksprünge • Ganzkörperspannung	**unterrichtsbegleitend:** • Erproben und Experimentieren an einzelnen Geräten/ Gerätelandschaften • Organisationsfähigkeit **Beobachtungskriterien:** • Auf-und Abbau • Beachtung der Sicherheitshinweise • Einbringung & Hilfeleistung • Individueller motorischer Lernfortschritt **punktuell:** • Fertigkeiten an Geräten/Gerätelandschaften **Beobachtungskriterium:** • Bewegungsausführung und -qualität

Unterrichtsvorhaben VII – *„Basic Tricks mit Seil und Partner“* – Eine Minichoreo mit dem Seil zum Rhythmus der Musik gestalten und dabei mindestens 3 Tricks kombinieren und demonstrieren

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 6.2: Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste **Inhaltliche Kerne:** • gymnastische Bewegungsgestaltung (mit und ohne Handgeräte oder Alltagsmaterialien) **Inhaltsfeld**: • Bewegungsgestaltung [b] **Inhaltliche Schwerpunkte**: Variation von Bewegung [b] Präsentation von Bewegungsgestaltungen [b]	9 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **BWK 6.1** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **SK b1** **MK** • **MK b2** **UK**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit und ohne Handgerät, z.B. mit Seil • grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (Bewegungsrhythmus, Körperspannung) • Variationen von Bewegung (räumlich, zeitlich) • Bewegungsgestaltungen allein und mit Partner **Fac Fachbegriffe** • Erproben • Experimentieren • Präsentieren	• Erproben und Experimentieren: Lösen einfacher Bewegungs- und Gestaltungsaufgaben **Fachbegriffe** Erproben und Experimentieren	**Gegenstände** • Wahrnehmung und Körpererfahrung • Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens • Gestaltungsformen und -kriterien (individuell /gruppenspezifisch) • Variationen von Bewegung (u. a. räumlich, zeitlich, dynamisch) • Miteinander in kooperativen Sportformen **Fachbegriffe** • Merkmale von Bewegungsqualität • Variationen von Bewegung (u. a. räumlich, zeitlich, dynamisch) • Gestaltungsformen und – kriterien Rhythmisierung	**unterrichtsbegleitend:** • Lösen einfacher Bewegungs- und Gestaltungsaufgaben • Möglichkeiten der Variation von Bewegungen beschreiben und anwenden • Gestaltungskriterien nennen und anwenden **Beobachtungskriterien:** • Vielfalt, Originalität und Schwierigkeitsgrad der gefundenen Bewegungselemente • individuelle Bewegungsqualität **punktuell:** • Präsentation der Gestaltungen **Beobachtungskriterien:** • Gestaltungskriterien (Raum, Zeit) • individuelle Bewegungsqualität

Unterrichtsvorhaben VIII – *„Spielen nach Regeln und mit Verstand“* – Sich in sportspielgerichteten Spielformen regelgerecht und mannschaftsdienlich verhalten und taktisch angemessen agieren

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 7.3: Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele **Inhaltliche Kerne:** • Mannschaftsspiele (Basketball, Fußball, Handball, Hockey oder Volleyball) **Inhaltsfeld**: • Leistung [d] • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte**: Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [d] Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e]	12 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **BWK 7.2** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **SK e1** **MK** **UK** • **UK d1**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • grundlegende Technik im oberen und unteren Zuspiel • Orientierung im Raum • Miteinander spielen • Ball ins Spiel bringen	• systematisches Üben • vorbereitende Spiel- und Übungsformen zum Zielspiel	**Reflektierte Praxis:** • Beobachtungsparameter anwenden und gegenseitig Rückmeldung geben • Taktisches Positionieren **Fachbegriffe:** • Pritschen • Baggern • Aufschlag	**unterrichtsbegleitend:** • Spielfertigkeiten und –fähigkeiten • Orientierung auf dem Spielfeld in Bezug auf Mitspieler und Material, Engagement, Anstrengungsbereitschaft • Reflexionsbereitschaft **punktuell:** • Grobform der Grundtechniken des Pritschens und Baggerns

Unterrichtsvorhaben IX – *„Ausdauer macht Spaß!“* – In unterschiedlichen spielerischen Belastungssituationen die Reaktionen des eigenen Körpers kennenlernen und beschreiben

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 1.3: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen **Inhaltliche Kerne:** • aerobe Ausdauerfähigkeit **Inhaltsfeld**: • Leistung [d] • Gesundheit [f] **Inhaltliche Schwerpunkte**: Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [d] Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens [f]	6 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **BWK 1.4** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **SK d2** • **SK d3** **MK** **UK** • **UK f1**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • individuelle Belastung wahrnehmen und die eigene Leistungsfähigkeit einschätzen • individuelle Laufgeschwindigkeit finden • körperliche Reaktionen wahrnehmen und einschätzen **Fachbegriffe** • Herzfrequenz • Puls • Atemfrequenz	• Stationenlernen • Individualisierung • Beobachtungsbögen **Fachbegriffe** Selbst-, Fremdbeobachtung	**Gegenstände** • Rundenläufe (Bahn) • Streckenläufe (Wald, Schulgelände) • Staffelläufe • Ausdauerspiele • Ausdauerbiathlon • Transportlauf • Mini-Marathon **Fachbegriffe** • Dauermethode	**Unterrichtsbegleitend:** • Durchführung verschiedener Laufformen **Beobachtungskriterien:** • Anstrengungsbereitschaft • Durchhaltevermögen **punktuell:** • MZA I: bis 10 Minuten erbringen • 6 /12 Minuten Test **Beobachtungskriterium:** • Vorgegebene Zeit-/Notentabelle • Selbst erstellte Zeit-/Streckentabelle

Unterrichtsvorhaben X – „*Vom Rennen zum Sprint, vom Hüpfen zum Sprung, vom Werfen zum Weitwurf*“ – Leichtathletische Disziplinen entdecken und erleben

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 3.2: Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik **Inhaltliche Kerne:** • grundlegendes leichtathletisches Bewegen • Leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß) **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] • Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen [a] • Struktur und Funktion von Bewegungen [a]	12 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **BWK 3.1** • **BWK 3.2** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **SK a1** • **SK a2** **MK** • **MK a1** **UK** • **UK a1**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Sicherheitsbestimmungen • Wettkampfregeln für die Teildisziplinen erstellen • Messverfahren kennenlernen • Unterscheidung zwischen Übung und Wettkampf • Grobmerkmale einer Bewegung **Fachbegriffe** ▪ Phasenwiederholung: ▪ Anlauf ▪ Absprung ▪ Landung etc. • Startkommando	• Organisation von Wettkämpfen • Selbstständiges Üben • Individuelle Vorbereitung • Vorbereitung der Wettkampfstätten	**Gegenstände** • Auswahl von leichtathletischen Disziplinen (Lauf, Sprung, Wurf) **Fachbegriffe** • Wettkampfregeln • Startkommando • Zeitmessung • Weitenmessung	**unterrichtsbegleitend:** • Ausführung von Lauf-, Sprung- und Wurfdisziplinen **Beobachtungskriterien:** • Anstrengungsbereitschaft • Durchhaltevermögen • Engagement/ Hilfsbereitschaft **punktuell:** • Normierter Dreikampf unter Berücksichtigung der erarbeiteten Wettkampfregeln [oder: Alternativer Dreikampf] **Beobachtungskriterium:** • Vorgegebene Punktewertung • Selbst erstelltes Punktesystem

Kompetenzerwartungen und inhaltliche Schwerpunkte bis zum Ende der Sekundarstufe I

Bewegungsfeld spezifische Kompetenzerwartungen bis zum Ende der Sekundarstufe I

BF/SB 1: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

Inhaltliche Kerne:

– allgemeines und spezielles Aufwärmen
– motorische Grundfähigkeiten und -fertigkeiten: Elemente der Fitness
– aerobe Ausdauerfähigkeit

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(2) sich funktional und wahrnehmungsorientiert - allgemein und sportartspezifisch - aufwärmen [10 BWK 1.1],
(3) ein Koordinationstraining unter Berücksichtigung unterschiedlicher Anforderungssituationen sachgemäß durchführen [10 BWK 1.2],
(4) ein gesund-funktionales Muskeltraining (z.B. als Zirkeltraining) unter Berücksichtigung ausgewählter Zielsetzungen (u.a. Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit) kriterienorientiert entwickeln und spielen [10 BWK 1.3],
(5) eine aerobe Ausdauerleistung ohne Unterbrechung über einen je nach Sportart angemessenen Zeitraum (z.B. Laufen 30 min, Schwimmen 20 min, Aerobic 30 min, Radfahren 60 min) in zwei ausgewählten Bewegungsfeldern erbringen [10 BWK 1.4].

BF/SB 2: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

Inhaltliche Kerne:
– Kleine Spiele und Pausenspiele
– Spiele aus anderen Kulturen

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(2) lernförderliche Spiele und Spielformen unter Berücksichtigung ausgewählter Zielsetzungen (u.a. Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit) kriterienorientiert entwickeln und spielen [10 BWK 2.1],
(3) eigene Spiele und Spiele aus anderen Kulturen unter Berücksichtigung ausgewählter Strukturmerkmale (z.B. Glück, Strategie und Geschicklichkeit) kriterienorientiert entwickeln und spielen [10 BWK 2.2].

BF/SB 3: Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik

Inhaltliche Kerne:
– grundlegendes leichtathletisches Bewegen
– Leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß)
– traditionelle und alternative leichtathletische Wettbewerbe

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(2) bereits erlernte leichtathletische Disziplinen auf erweitertem technisch-koordinativen Fertigkeitsniveau ausführen [10 BWK 3.1],
(3) eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z.B. Kugelstoß, Hochsprung) in der Grobform ausführen [10 BWK 3.2],
(4) einen leichtathletischen Wettbewerb einzeln oder in der Gruppe unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampfverhaltens durchführen [10 BWK 3.3],
(5) alternative leichtathletische Wettbewerbe (z.B. Orientierungslauf, Geocashing, Relativwettkämpfe, historische Disziplinen) unter Berücksichtigung unterschiedlicher Zielrichtungen durchführen [10 BWK 3.4].

BF/SB 4: Bewegen im Wasser – Schwimmen

Inhaltliche Kerne:
– Sicheres und ausdauerndes Schwimmen, Rettungsschwimmen
– Schwimmarten einschließlich Start und Wende
– Tauchen, Wasserspringen, Bewegungsgestaltungen oder Spiele im Wasser

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(4) eine Wechselzug- oder eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technisch-koordinativ höherem Niveau sicher ausführen [10 BWK 4.1],
(5) Maßnahmen und Möglichkeiten zur Selbst- und Fremdrettung sachgerecht nutzen [10 BWK 4.2],
(6) grundlegende Techniken und Fertigkeiten im Wasser (Schwimmen, Tauchen oder Springen) spielerisch oder ästhetisch oder kreativ zur Bewältigung unterschiedlicher Anforderungssituationen im Wasser nutzen [10 BWK 4.3].

BF/SB 5: Bewegen an Geräten – Turnen

Inhaltliche Kerne:
– normungebundenes Turnen an Geräten und Gerätekombinationen
– normgebundenes Turnen an Geräten und Gerätebahnen
– Akrobatik

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(3) turnerische Grundelemente auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau unter Berücksichtigung eines weiteren Turngeräts demonstrieren [10 BWK 5.1],
(4) eine selbst entwickelte akrobatische Gruppengestaltung präsentieren [10 BWK 5.2],
(5) turnerische Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen [10 BWK 5.3].

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

Inhaltliche Kerne:
– gymnastische Bewegungsgestaltung (mit und ohne Handgeräte oder Alltagsmaterialien)
– Tanzen, tänzerische Bewegungsgestaltung
– darstellende Bewegungsformen und Bewegungskünste (Pantomime, Bewegungstheater oder Jonglage)
–

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(2) eine selbstständig um- und neugestaltete gymnastische Bewegungsgestaltung ohne oder mit ausgewählten Handgeräten (Ball, Reifen, Seil, Keule oder Band) oder Alltagsmaterialien allein oder in der Gruppe präsentieren [10 BWK 6.1],
(3) eine selbstständig um- und neugestaltete tänzerische Komposition einer ausgewählten Tanzrichtung (z.B. Hip-Hop, Jumpstyle) allein oder in der Gruppe präsentieren [10 BWK 6.2],
(4) eine selbstständig um- und neugestaltete künstlerische Bewegungskomposition aus einem ausgewählten Bereich (Pantomime, Bewegungstheater oder Jonglage) allein oder in der Gruppe präsentieren [10 BWK 6.3].

BF/SB 7: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele

Inhaltliche Kerne:

– Mannschaftsspiele (Basketball, Fußball, Handball, Hockey oder Volleyball)
– Partnerspiele (Badminton, Tennis oder Tischtennis)
– weitere Sportspiele und Sportspielvarianten

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(2) sportspielspezifische Handlungssituationen in unterschiedlichen Sportspielen differenziert wahrnehmen, taktisch-kognitiv angemessen agieren und fair und mannschaftsdienlich spielen [10 BWK 7.1],

(3) in dem ausgewählten Mannschafts- oder Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau taktisch-kognitive Fähigkeiten und technisch-koordinative Fertigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden [10 BWK 7.2],
(4) ein Endzonenspiel (z.B. Ultimate Frisbee, Rugby, Flag-Football) unter Berücksichtigung der taktisch-kognitiven und technisch-koordinativen Herausforderungen regelgerecht und situativ angemessen spielen [10 BWK 7.3],
(5) eine Sportspielvariante (z.B. Floorball) o. ein alternatives Mannschafts-/Partnerspiel (z.B. Tchoukball) unter Berücksichtigung der taktisch-kognitiven u. technisch-koordinativen Herausforderungen regelgerecht u. situativ angemessen spielen [10 BWK 7.4].

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

Inhaltliche Kerne:
- Rollen und Fahren auf Rollgeräten oder Gleiten und Fahren auf dem Wasser oder Gleiten und Fahren auf Eis und Schnee

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(4) sich in komplexen Anforderungssituationen unter Wahrnehmung von Material, Geschwindigkeit und Umwelt mit einem fahrenden oder rollenden oder gleitenden Sportgerät dynamisch und situationsangemessen fortbewegen [10 BWK 8.1],
(5) gerätespezifische, technisch-koordinative Fertigkeiten unter Berücksichtigung unterschiedlicher Zielsetzungen (ästhetisch, gestalterisch, spielerisch oder wettkampfbezogen) sicher und kontrolliert demonstrieren [10 BWK 8.2].

BF/SB 9: Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport

Inhaltliche Kerne:
– Kämpfen mit- und gegeneinander

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(3) grundlegende, normgebundene, technisch-koordinative Fertigkeiten (z.B. Haltegriffe und Befreiungen, Falltechniken) und taktisch-kognitive Fähigkeiten (z.B. Kontern, Kombinieren, Fintieren) beim Ringen und Kämpfen im Stand und am Boden anwenden [10 BWK 9.1],
(4) in unterschiedlichen Zweikampfhandlungen situationsangemessen, regelgerecht und fair miteinander kämpfen [10 BWK 9.2].

Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen bis zum Ende der Sekundarstufe I

Inhaltsfeld a: Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

Inhaltliche Schwerpunkte:
– grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

– Wahrnehmung und Körpererfahrung
– Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
– Struktur und Funktion von Bewegungen

Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können
(3) die für das Lernen und Üben ausgewählter Bewegungsabläufe bedeutsamen Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen beschreiben [10 SK a1]
(4) für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern [10 SK a2]

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(5) grundlegende methodische Prinzipien auf das Lernen und Üben sportlicher Bewegungen anwenden [10 MK a1],

(6) analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen [10 MK a2],

(7) unterschiedliche Hilfen (Feedback, Hilfestellung, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen auswählen und verwenden [10 MK a3]

Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können
(8) Bewegungsabläufe kriteriengeleitet beurteilen [10 UK a1],
(9) den Nutzen analoger und digitaler Medien zur Analyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse vergleichend beurteilen [10 UK a2],
(10) den Einsatz unterschiedlicher Hilfen (Feedback, Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen kriteriengeleitet bewerten [10 UK a3].

Inhaltsfeld b: Bewegungsgestaltung

Inhaltliche Schwerpunkte:
– Variation von Bewegung
– Präsentation von Bewegungsgestaltungen
– Ausgangspunkte von Gestaltungen
– Gestaltungen

Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können
- ausgewählte Ausführungskriterien (Bewegungsqualität, Synchronität, Ausdruck und Körperspannung) benennen [10 SK b1],
- das Gestaltungskriterium Raum (Aufstellungsformen, Raumwege, Raumebenen und Bewegungsrichtungen) beschreiben [10 SK b2].

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können
- unterschiedliche Ausgangspunkte (Texte, Musik oder Themen) als Anlass für Gestaltungen - allein oder in der Gruppe - nutzen [10 MK b1],
- Bewegungsgestaltungen allein oder in der Gruppe auch mit Hilfe digitaler Medien nach-, um- und neugestalten [10 MK b2],
- kreative Bewegungsgestaltungen entwickeln und zu einer Präsentation verbinden [10 MK b3].

Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können
- die Ausführungs- und Bewegungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen [10 UK b1],
- gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung digitaler Medien kriteriengeleitet (u.a. Schwierigkeit, Kreativität, Nutzung des Raums, Wirkung auf den Zuschauer) beurteilen [10 UK b2].

Inhaltsfeld c: Wagnis und Verantwortung

Inhaltliche Schwerpunkte:
– Handlungssteuerung
– Motive sportlichen Handelns in Wagnissituationen

Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können
(3) unterschiedliche Motive (u.a. Risiko erleben) sportlichen Handelns in Wagnissituationen erläutern [10 SK c1],
(4) emotionale Signale in sportlichen Wagnissituationen beschreiben [10 SK c2],
(5) die Herausforderungen in sportlichen Handlungssituationen im Hinblick auf die Anforderung, das eigene Können und mögliche Gefahren erläutern [10 SK c3].

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können
(6) Strategien zum Umgang mit Emotionen in sportlichen Wagnissituationen (u.a. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden [10 MK c1],
(7) Herausforderungen in sportlichen Handlungssituationen angepasst an das individuelle motorische Können gezielt verändern [10 MK c2].

Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können
(8) komplexe sportliche Wagnissituationen für sich und andere unter Berücksichtigung des eigenen Könnens und möglicher Gefahrenmomente situativ beurteilen und sich begründet für oder gegen deren Bewältigung entscheiden [10 UK c1].

Inhaltsfeld d: Leistung

Inhaltliche Schwerpunkte:
– Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit
– Leistungsverständnis im Sport
– Trainingsplanung und Organisation

Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können
(2) grundlegende Methoden und Prinzipien zur Verbesserung motorischer Grundfähigkeiten (Ausdauer und Kraft) beschreiben [10 SK d1],
(3) ausgewählte Belastungsgrößen (u.a. Intensität, Umfang, Dichte, Dauer) zur Gestaltung eines Trainings auf grundlegendem Niveau erläutern [10 SK d2],
(4) koordinative Anforderungen von Bewegungsaufgaben benennen [10 SK d3].

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(5) einen individualisierten Trainingsplan aus vorgegebenen Einzelelementen zur Verbesserung einer ausgewählten motorischen Grundfähigkeit zusammenstellen [10 MK d1],

(6) sportliche Leistungen analog oder digital erfassen und anhand von graphischen Darstellungen und/oder Diagrammen dokumentieren [10 MK d2].

Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können
(7) die eigene und die Leistungsfähigkeit anderer in unterschiedlichen Sport- und Wettkampfsituationen unter Berücksichtigung individueller Voraussetzungen kriteriengeleitet beurteilen [10 UK d1],
(8) die Leistungsbegriff in unterschiedlichen sportlichen Handlungssituationen unter Berücksichtigung unterschiedlicher Bezugsgrößen (u.a. soziale, personale, kriteriale Bezugsnormen und Geschlechteraspekte) kritisch reflektieren [10 UK d2].

Inhaltsfeld e: Kooperation und Konkurrenz

Inhaltliche Schwerpunkte:
– Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten
– Interaktion im Sport

Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(3) Kennzeichen für ein grundlegendes Wettkampfverhalten (u.a. wettkampfspezifische Regeln kennen, taktisch angemessen agieren) erläutern [10 SK e1]
(4) Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedlicher Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern [10 SK e2].

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(5) Vereinbarungen und Regeln für ein faires und gelingendes Handeln analysieren und kriteriengeleitet modifizieren [10 MK e1],
(6) einfache analoge und digitale Darstellungen zur Erläuterung von sportlichen Handlungssituationen (u.a. Spielzüge, Aufstellungsformen) verwenden [10 MK e2],
(7) in sportlichen Handlungssituationen unter Verwendung der vereinbarten Zeichen und Signale Schiedsrichterfunktionen übernehmen [10 MK e3].

Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(8) das eigene sportliche Handeln sowie das sportliche Handeln anderer kriteriengeleitet im Hinblick auf ausgewählte Aspekte (u.a. Fairness, Mit- und Gegeneinander, Partizipation, Geschlechteraspekte) beurteilen [10 UK e1].

Inhaltsfeld f: Gesundheit

Inhaltliche Schwerpunkte:
– Unfall- und Verletzungsprophylaxe
– gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens
– Gesundheitsverständnis und Körperbilder

Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können
(2) Auswirkungen gezielten Sporttreibens auf die Gesundheit grundlegend beschreiben [10 SK f1],
(3) Prinzipien einer sachgerechten allgemeinen und sportartspezifischen Vorbereitung auf sportliches Bewegen im Hinblick auf die damit verbundenen unterschiedlichen psycho-physischen Belastungen erläutern [10 SK f2].

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(4) die Rahmenbedingungen und Gegebenheiten von Spiel-, Übungs- und Wettkampfsituationen analysieren und diese sicherheitsbewusst gestalten [10 MK f1],

(5) Muster des eigenen Bewegungsverhaltens (im Alltag und in sportlichen Handlungssituationen) auch unter Nutzung digitaler Medien erfassen und im Hinblick auf den gesundheitlichen Nutzen und mögliche Risiken analysieren [10 MK f2].

Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

(6) gesundheitliche Auswirkungen sportlichen Handelns unter besonderer Berücksichtigung medial vermittelter Fitnesstrends und Körperideale auch unter Geschlechteraspekten kritisch beurteilen [10 UK f1].

Klasse 7

Fachinterne Vereinbarung	Wettbewerbe	Förderunterricht
<u>zur besonderen Reihenfolge der Themen:</u> **<u>zu Klassenarbeiten und schriftlichen Übungen:</u>** **<u>zu Werkzeugen</u>**: Schwimmen wird in der Jahrgangsstufe 7 unterrichtet.	Die Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufe 7 nehmen teil an: • Schwimmabzeichen Silber • Sportartspezifische Wettkämpfe von ausgewählten Schülerinnen und Schülern • Teilnahme an den Bundesjugendspielen	• Schwimm-AG für die Nicht-Schwimmer • Sport-Arbeitsgemeinschaften in unterschiedlichen Sportarten, z.B. Fußball, Volleyball, Turnen etc.

Unterrichtsvorhaben Klasse 7

Unterrichtsvorhaben I:	*Unterrichtsvorhaben II:*	*Unterrichtsvorhaben III:*
Thema: *„Übung macht den Meister“ – Unterschiedliche leichtathletische Techniken durch gezieltes Lernen und Üben verbessern* **Bewegungsfeld 3.4:** Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik **Inhaltliche Kerne**: • Leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß) **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] • Struktur und Funktion von Bewegungen [a] • Grundlegende Aspekte des motorischen Lernens [a] **Zeitbedarf**: 14 Std.	**Thema**: *„Akrobatische Kunststücke“ – Eine attraktive akrobatische Gruppengestaltung erarbeiten und präsentieren* **Bewegungsfeld 5.3:** Bewegen an Geräten – Turnen **Inhaltliche Kerne**: • Akrobatik **Inhaltsfeld**: • Bewegungsgestaltung [b] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Variation von Bewegung [b] • Präsentation und Bewegungsgestaltungen [b] **Zeitbedarf**: 12 Std.	**Thema**: *„Den Anforderungen eines Turniers gewachsen sein“ – Spielsituationen im Partnerspiel wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln* **Bewegungsfeld 7.4:** Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele **Inhaltliche Kerne**: • Partnerspiele (**Badminton,** Tennis oder Tischtennis) **Inhaltsfeld**: • Wagnis und Verantwortung [c] • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Handlungssteuerung [c] • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] • Interaktion im Sport [e] **Zeitbedarf**: 12 Std.

Unterrichtsvorhaben IV: **Thema**: *„Ich will besser werden!“ – Die eigene Schwimmtechnik (im Kraul-, Brust-, Rücken- oder Delphinschwimmen) mit Start und Wende optimieren* **Bewegungsfeld 4.4:** Bewegen im Wasser – Schwimmen **Inhaltliche Kerne**: • Schwimmarten einschließlich Start und Wende **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] • Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen [a] • Struktur und Funktion von Bewegungen [a] • Grundlegende Aspekte des motorischen Lernens [a] , **Zeitbedarf**: 10 Std.	*Unterrichtsvorhaben V:* **Thema**: *„Abtauchen!“ – Sich unter Wasser orientieren und zunehmend sicher bewegen* **Bewegungsfeld 4.5**: Bewegen im Wasser – Schwimmen **Inhaltliche Kerne**: • Tauchen, Wasserspringen, Bewegungsgestaltungen oder Spiele im Wasser **Inhaltsfeld**: • Wagnis und Verantwortung [c] • Gesundheit [f] **Inhaltliche Schwerpunkte** • Handlungssteuerung [c] • Unfall- und Verletzungsprophylaxe [f] **Zeitbedarf**: 6 Std.	*Unterrichtsvorhaben VI:* **Thema**: *„Hiiilfe!“ – Gefahren im Wasser sicher begegnen und sich selbst und andere retten* **Bewegungsfeld 4.6:** Bewegen im Wasser – Schwimmen **Inhaltliche Kerne**: • Sicheres und ausdauerndes Schwimmen, Rettungsschwimmen **Inhaltsfeld**: • Wagnis und Verantwortung [c] • Gesundheit [f] **Inhaltliche Schwerpunkte** • Handlungssteuerung [c] • Unfall- und Verletzungsprophylaxe [f] **Zeitbedarf**: 6 Std.

Unterrichtsvorhaben VII: **Thema**: *„Spielend lernen“ – Spiele mit konditionellen, koordinativen und kognitiven Anforderungen spielen, variieren und eigenständig weiterentwickeln* **Bewegungsfeld 2.6**: Das Spielen entdecken, Spielräume nutzen **Inhaltliche Kerne**: • Kleine Spiele und Pausenspiele **Inhaltsfeld**: • Leistung [d] **Inhaltliche Schwerpunkte** • Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [d] • **Zeitbedarf**: 10 Std.	*Unterrichtsvorhaben VIII:* **Thema**: „Glück - Strategie - Geschicklichkeit“ –Spiele mit unterschiedlichen Strukturmerkmalen beim Spielen erleben, gezielt variieren und auf ihre Wirkung hin reflektieren (Rückschlagspiel Volleyball, Torschussspiel Fußball) **Bewegungsfeld 2.5:** Das Spielen entdecken, Spielräume nutzen **Inhaltliche Kerne**: • Kleine Spiele, Pausenspiele **Inhaltsfeld**: • Kooperation und Konkurrenz [e] • Gesundheit [f] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] • Unfall- und Verletzungsprophylaxe [f] **Zeitbedarf**: 12 Std.	*Unterrichtsvorhaben IX:* **Thema**: *„Gegeneinander spielen und gewinnen wollen“ – im Basketballspiel 3:3 regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen* **Bewegungsfeld 7.5**: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele **Inhaltliche Kerne**: • Mannschaftsspiele (Basketball, Fußball, Handball, Hockey oder Volleyball) **Inhaltsfeld**: • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte** • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] • Interaktion im Sport [e] **Zeitbedarf**: 12 Std.

Unterrichtsvorhaben X:

Thema:

„Ich mach mich fit!“ – Ausdauerndes Laufen systematisch verbessern

Bewegungsfeld 1.4:

Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

Inhaltliche Kerne:

- Aerobe Ausdauerleistungsfähigkeit

Inhaltsfeld:

- Leistung [d]

Inhaltliche Schwerpunkte:

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [d]
- Trainingsplanung und Organisation [d]

Zeitbedarf: 6 Std.

Unterrichtsvorhaben I - „Übung macht den Meister“ – Unterschiedliche leichtathletische Techniken durch gezieltes Lernen und Üben verbessern

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 3.4: Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik **Inhaltliche Kerne**: • Leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß) **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] • Struktur und Funktion von Bewegungen [a] • Grundlegende Aspekte des motorischen Lernens [a]	14 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **10 BWK 3.1** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **10 SK a1** • **10 SK a2** **MK** • **10 MK a1** • **10 MK a3** **UK** • **10 UK a1** • **10 UK a3**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden **Sprachsensibler Schwerpunkt (verbindlich):** **Standardsituation:** Beobachten und Rückmelden – Bewegungen kriteriengeleitet beschreiben und Feedback geben **Methoden-Werkzeug:** Beobachtungsbogen (max. drei Kriterien), Feedbackkarte, Satzbausteine nach dem Muster Wahrnehmung – Wirkung – Tipp **Material:** M3 „Feedback geben: sehen – sagen – verbessern“ (Anhang)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
(3) Grundlegende Merkmale der Disziplinen Hochsprung, Kugelstoßen (4) Messverfahren kennenlernen (5) Absolute Leistungsmessung	• Erproben und Experimentieren mit verschiedenen Sprungtechniken und Stoßübungen • individuelles Üben in Kleingruppen	(6) Hochsprung: Flop, Wälzer und Schersprung (7) Kugelstoßen: Standstoß, Angleittechnik Sprint: Tiefstart, Laufschule	**unterrichtsbegleitend**: • Teilnahme und Durchführung leichtathletischer Disziplinen **Beobachtungskriterien**: • angemessenes Übungsverhalten • Einlassen auf Unbekanntes • Engagement beim Erlernen der neuen Disziplinen • Beachtung der Wettkampfregeln • Anstrengungs- und Korrekturbereitschaft • Hilfsbereitschaft **punktuell**: • Techniküberprüfung der Grobkoordination **Leistungsmessung** • auf Grundlage des Deutschen Sportabzeichens mit Hilfe der erlernten Messverfahren

Unterrichtsvorhaben II - *„Akrobatische Kunststücke“* – Eine attraktive akrobatische Gruppengestaltung erarbeiten und präsentieren

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 5.3: Bewegen an Geräten – Turnen **Inhaltliche Kerne**: • Akrobatik **Inhaltsfeld**: • Bewegungsgestaltung [b] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Variation von Bewegung [b] • Präsentation und Bewegungsgestaltungen [b]	12 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **10 BWK 5.2** • **10 BWK 5.4** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **10 SK b1** **MK** • **10 MK b2** • **10 MK b3** **UK** • **10 UK b1** • **10 UK b2**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Kombination normierter und unnormierter Turnelemente **Fachbegriffe** • Gruppenchoreographie • Gestaltungskriterium (Raum, Zeit, Dynamik) • Sicherheitsapekte	• Gruppenchoreographie in Kleingruppen unter Anwendung von Akrobatik und erlernten Bodenfertigkeiten (Rolle, Handstand, Rad) **Fachbegriffe** • Erarbeiten • Anwenden • Gestalten • Präsentieren • Bewerten	**Gegenstände** • Matteninseln (Bodenmatten für Kleingruppen) • Pyramiden • Dynamische Akrobatikelemente • Partnerakrobatik **Fachbegriffe** • Gruppenabsprache • Gestaltungskriterien • Sicherheitsaspekte • Hilfestellungen	**unterrichtsbegleitend:** • Entwickeln der Gestaltungen • Einbringen in Gruppenarbeit • Organisationsfähigkeit **Beobachtungskriterien:** • Auf- und Abbau • Ideenreichtum • Verbinden einzelner Elemente • Absprachen • Hilfeleistungen **punktuell:** • Gruppenchoreographie **Beobachtungskriterium:** • Berücksichtigung der Gestaltungskriterien

Unterrichtsvorhaben III - *„Den Anforderungen eines Turniers gewachsen sein“* – Spielsituationen im Partnerspiel wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 7.4: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele **Inhaltliche Kerne**: • Partnerspiele (**Badminton,** Tennis oder Tischtennis) **Inhaltsfeld**: • Wagnis und Verantwortung [c] • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Handlungssteuerung [c] • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] • Interaktion im Sport [e]	12 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **10 BWK 7.1** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **10 SK c2** **MK** • **10 MK e1** **UK** • **10 UK e1**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Verbesserung der Hand-Auge-Koordination • Erlernen von technisch-koordinativen Fähigkeiten, z.B.: • Langer und Kurzer Aufschlag • Überkopf-Clear **Fachbegriffe** • Allgemeine Spielfähigkeit • Schlägergewöhnung • Vorhand • Rückhand • Timing	• Erlernen der technischen-koordinativen Grundlagen des Partnerspiels Badminton • Übungen zur „Schlägergewöhnung / Hand-Auge-Koordination **Fachbegriffe** • Spielfeld, Spielgeräte Technikleitbild (Hauptaugenmerk: Hauptbewegungsmerkmale, Flugkurven des Balles)	**Gegenstände** • Allgemeine Regeln für Partnerspiele (kooperativ, kompetitiv) • Erwerb von Bewegungsgrundlagen **Fachbegriffe** • Schlägerhaltung (Universalgriff) • Langer/Kurzer Aufschlag • Vorhand/Rückhand • Unterhand • Überkopf-Clear • Körperrotation • Spielzentrum ½ Feld • Vorwärts-/ rückwärtslaufen	**Unterrichtsbegleitend:** • Individueller motorischer Lernfortschritt • Einhaltung erarbeiteter Regeln • Organisation bei Auf- und Abbau **Beobachtungskriterien:** • Sozialverhalten und Mitarbeit • Anstrengungsbereitschaft **punktuell:** • Langer/Kurzer Aufschlag • Überkopf- Clear **Beobachtungskriterium:** • Ausführung und Umsetzung der Hauptbewegungsmerkmale

Unterrichtsvorhaben IV - „Ich will besser werden!“ – Die eigene Schwimmtechnik (im Kraul-, Brust-, Rücken- oder Delphinschwimmen) mit Start und Wende optimieren

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 4.4: Bewegen im Wasser – Schwimmen **Inhaltliche Kerne**: • Schwimmarten einschließlich Start und Wende **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] • Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen [a] • Struktur und Funktion von Bewegungen [a] • Grundlegende Aspekte des motorischen Lernens [a]	10 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **10 BWK 4.1** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **10 SK a1** • **10 SK a2** **MK** • **10 MK a2** **UK** • **10 UK a1**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • einen Wechselzug- und eine Gleichzugtechnik unter Berücksichtigung der Atemtechnik einschließlich Start und Wende ausführen • eine Langzeitausdauerbelastung bis 30 Minuten erfahren **Operatoren** • Schwimmtafeln • Skizzieren	• Erproben und Experimentieren • Vor- und Nachmachen • seine eigene Ausdauerfähigkeit kennenlernen und beurteilen **Fachbegriffe** • Leistungs- und Gesundheitsaspekt Erproben und Experimentieren	**Gegenstände** • Unterschiedliche Schwimmtechniken verbessern und beurteilen (Kraul-, Brust-, Rücken- oder Delphinschwimmen mit Start und Wende)	**unterrichtsbegleitend:** • individuelle Ausdauerleistungsfähigkeit im Wasser vertiefen und beurteilen **Beobachtungskriterien:** • Anstrengungsbereitschaft • Durchhaltevermögen **punktuell** • Präsentation von Schwimmtechniken • LZA II: bis 30 Minuten **Beobachtungskriterien:** • Bewegungsqualität und –ausführung • Strecken- und Zeitmessung

Unterrichtsvorhaben V - „Abtauchen!“ – Sich unter Wasser orientieren und zunehmend sicher bewegen

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 4.5: Bewegen im Wasser – Schwimmen **Inhaltliche Kerne**: • Tauchen, Wasserspringen, Bewegungsgestaltungen oder Spiele im Wasser **Inhaltsfeld**: • Wagnis und Verantwortung [c] • Gesundheit [f] **Inhaltliche Schwerpunkte** • Handlungssteuerung [c] • Unfall- und Verletzungsprophylaxe [f]	6 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **10 BWK 4.3** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **10 SK c2** **MK** • **10 MK c1** • **10 MK c2** • **10 MK f1** **UK** • **10 UK c1**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Sicherheitseinweisung für das Tauchen im Schulunterricht • technisch-koordinative sowie physikalische und medizinische Elemente des Tauchens kennenlernen und anwenden • Gefahren des Tauchens kennenlernen und einschätzen können (bspw. Tiefenrausch, Barotraumata, Hyperventilation…) • Bewegungsmerkmale beschreiben • Maßnahmen zur Selbstrettung und einfache Formen der Fremdrettung kennenlernen, erläutern und anwenden • die eigene Ausdauerfähigkeit beim Tauchen nach ausgewählten Kriterien (z.B. Gesundheitsaspekt, Leistungsaspekt) beurteilen • Tauchen mit und ohne Hilfsmittel (bspw. Flossen) **Operatoren** • Schwimmtafeln • Skizzieren	• Erproben und Experimentieren • Herantasten an die individuell-maximale Leistungsfähigkeit • Vor- und Nachmachen **Fachbegriffe** • Barotrauma • Tiefenrausch Schwimm- vs. Tauchbrille		**unterrichtsbegleitend:** • individuellen Leistungsumfang im Wasser erweitern **Beobachtungskriterien:** • Anstrengungsbereitschaft • Durchhaltevermögen **punktuell** • Demonstration von Tief- und/oder Streckentauchen **Beobachtungskriterien:** Strecken- und Tiefenmessung

Unterrichtsvorhaben VI - „Hiiilfe!“ – Gefahren im Wasser sicher begegnen und sich selbst und andere retten

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 4.6: Bewegen im Wasser – Schwimmen **Inhaltliche Kerne**: • Sicheres und ausdauerndes Schwimmen, Rettungsschwimmen **Inhaltsfeld**: • Wagnis und Verantwortung [c] • Gesundheit [f] **Inhaltliche Schwerpunkte** • Handlungssteuerung [c] • Unfall- und Verletzungsprophylaxe [f]	6 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **10 BWK 4.2** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **10 SK c3** **MK** • **10 MK f1** **UK** • **10 UK c1**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Wiederholung der Baderegeln • technisch-koordinative Elemente des Schwimmens in der Bauch- und Rückenlage kennenlernen und anwenden • Start- und Wendetechniken kennenlernen und ausführen • Bewegungsmerkmale beschreiben • Maßnahmen zur Selbstrettung und einfache Formen der Fremdrettung kennenlernen, erläutern und anwenden • die eigene Ausdauerfähigkeit beim Schwimmen nach ausgewählten Kriterien (z.B. Gesundheitsaspekt, Leistungsaspekt) beurteilen **Operatoren** • Schwimmtafeln • Skizzieren	• Erproben und Experimentieren • Vor- und Nachmachen • Sich selber Beurteilen Fachbegriffe • Leistung- und Gesundheitsaspekt • Erproben und Experimentieren	**Gegenstände** • Baderegeln • Sicherheitsaspekte • Unterschiedliche Atem- und Wendetechniken kennenlernen • Einfache Formen und Griffe der Fremdrettung kennen lernen	**unterrichtsbegleitend:** • individuelle Leistungsfähigkeit erfahren und kennenlernen • Haltegriffe zur Fremdrettung • Anwenden von Schlepp- und Ziehtechniken **Beobachtungskriterien:** • korrektes Ausführen der Rettungstechniken • Hilfs-/Kooperationsbereitschaft • Leistungsbereitschaft **punktuell:** • Präsentation von Start- und Wendetechniken • Beobachtungskriterium: Bewegungsqualität und -ausführung

Unterrichtsvorhaben VII - „Spielend lernen“ – Spiele mit konditionellen, koordinativen und kognitiven Anforderungen spielen, variieren und eigenständig weiterentwickeln

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 2.6: Das Spielen entdecken, Spielräume nutzen **Inhaltliche Kerne**: • Kleine Spiele und Pausenspiele **Inhaltsfeld**: • Leistung [d] **Inhaltliche Schwerpunkte** • Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [d]	10 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **10 BWK 2.1** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **10 SK d3** **MK** **UK**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte Ausprägung technisch-koordinativer **Fertigkeiten** Ausprägung taktisch-kognitiver Fähigkeiten Anpassung von Spielideen an unterschiedliche Rahmenbedingungen Diskussionsfähigkeit zu unterschiedlichen Spielansätzen Sicherheitsaspekte verschiedener Spielsituationen **Fachbegriffe** Ausbildung von Teamfähigkeit Aneignung grundlegender Spielideen Variationen von Spielideen Körperwahrnehmung	Unterschiedliche Spielideen vorstellen und erproben Variieren der Spielregeln (Personenzahl, Raumgröße, Materialien) **Fachbegriffe** Erproben und Experimentieren	**Gegenstände** Unterschiedliche Formen der gleichen Spielidee erproben und bewerten Lieblingsspiele der Schüler vorstellen und hinterfragen Beurteilung und Abwägung verschiedener Spielformen und Spielideen **Fachbegriffe** Spielen in und mit Regelstrukturen	**unterrichtsbegleitend:** Beobachten der Spielabläufe Beobachtungskriterien: Teilnahme an bekannten/unbekannten Spielideen Einhaltung der Spielregeln Teamfähigkeit **punktuell:** Präsentation eigener Spielideen **Beobachtungskriterium:** Umsetzung und Vermittlung der Spielidee (von eigenen und fremden Spielen)

Unterrichtsvorhaben VIII – „Glück - Strategie - Geschicklichkeit“ –Spiele mit unterschiedlichen Strukturmerkmalen beim Spielen erleben, gezielt variieren und auf ihre Wirkung hin reflektieren (Rückschlagspiel Volleyball, Torschussspiel Fußball)

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 2.5: Das Spielen entdecken, Spielräume nutzen **Inhaltliche Kerne**: • Kleine Spiele, Pausenspiele **Inhaltsfeld**: • Kooperation und Konkurrenz [e] • Gesundheit [f] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] • Unfall- und Verletzungsprophylaxe [f]	12 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **10 BWK 2.3** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **10 SK e2** **MK** • **10 MK f1** **UK**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • unterschiedliche Bälle volley spielen • Geschicklichkeitsversuche • Ball mit Ball • Oberes Zuspiel mit und ohne Fangen oder Stoppball • Wie spiele ich flache Bälle? - Unteres Zuspiel • Feldaufteilung 4,5m x 4,5m • Lauf- und Passwege (Dreiecksspiel) • Spiel in den Raum • Netzspiel • Unterscheidung taktischer Grundsituationen (K1 und K2) • Kleine Turnierformen: Wettkämpfe 1:1, 2:2 • Fußball- Variationen: z.B.: • Vier-Ecken-Fußball • Technische Grundlagen: Ballannahme und Passen **Fachbegriffe** • Kraftdifferenzierung • Spielbrett (UZ) • Rückschlagspiel (K1 aus der Annahme, K2 aus der Abwehr)	• Stationenlernen (fakultativ Erprobung verschiedener Techniken einen Ball volley zu spielen • Spielformen 1:1 mit variablen Schwierigkeitsgraden (Mehrfachkontakte, aufprallender Ball, Rundläufe, Kaiserturnier) • Spielgemäßes Konzept • Erleichterung über Fangerlaubnis beim zweiten Ballkontakt • Wettkämpfe organisieren **Fachbegriffe** • Miteinander – Gegeneinander • Taktik entwickeln	**Gegenstände** • Koordination von Teilimpulsen (Körperstreckung) • Einschätzen von Ballflugkurven sowie Körper-Ball-Relationen • Regelwerk Kleinfeldvolleyball • Beurteilung und Variation von Wettkampfformen • taktisches Prinzip: „Spiel in den Lauf Raum- und Laufwege effektiv gestalten **Fachbegriffe** • Prinzip „Einfallswinkel = Ausfallswinkel“ • Doppelberührung; gehobener Ball • Regelveränderungen	**prozessbegleitend:** • Übungen/Spielformen zur Ballkontrolle • Spielverhalten • Kooperation mit dem Partner **Beobachtungskriterien:** • Einsatzfreude • Ballkontrolle • Verschieben ohne Ball • Initiierung des Dreiecksspiels **punktuell:** • Technikü̈berprüfung: Abspiel im Winkel (oberes und unteres Zuspiel) **Beobachtungskriterium:** Reihenfolge: Laufen, drehen, stehen → Abspiel im Winkel

Unterrichtsvorhaben IX - „Gegeneinander spielen und gewinnen wollen“ – im Basketballspiel 3:3 regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 7.5: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele **Inhaltliche Kerne**: • Mannschaftsspiele (Basketball, Fußball, Handball, Hockey oder Volleyball) **Inhaltsfeld**: • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte** • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] • Interaktion im Sport [e]	12 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **10 BWK 7.2** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **10 SK e1** **MK** • **10 MK e2** **UK** • **10 UK e1**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Erweiterung der Spielfähigkeit im Zielspiel Basketball durch Erwerb der Korblegertechnik und des Sprungwurfs sowie Anwendung erworbener Fähigkeiten und Fertigkeiten im Spiel 3:3 • Streetball- Spiel auf einen Korb • Fakultativ Erweiterung auf Spiel 5:5 **Fachbegriffe** • Bewegungsbeschreibung	• verschiedene Zugangsmethoden (Konfrontationsmethode, Zergliederungsmethode, MÜR, etc.) • visuelle Hilfen • Kontrollbögen **Fachbegriffe** • Technikleitbild • Hauptbewegungsmerkmale Bewegungsphasen (Vorbereitungs-/Haupt-/Endphase)	**Gegenstände** • Vertiefung Basketball-spezifischer Regeln im organisierten Teamspiel (3:3 und 5:5) • Erwerb Korblegertechnik und Positionswurf • Einführung verschiedener Verteidigungssysteme (Mann/Zone) **Fachbegriffe** • Korbleger • Positionswurf • korbnahes/korbfernes Bein • Wurfarm • Mann-Mann-Verteidigung Zonen-Verteidigung	**unterrichtsbegleitend:** • individueller motorischer Fortschritt • Einhaltung basketballspezifischer Regeln sowie Übernahme von einfachen Schiedsrichtertätigkeiten **Beobachtungskriterien:** • Lernfortschritt • Kooperationsfähigkeit • Anstrengungsbereitschaft **punktuell:** • Sprungwurf und Korbleger in spielnahen Situationen **Beobachtungskriterium:** • technische Ausführung des Sprungwurfs und des Korblegers Umsetzung im Zielspiel

Unterrichtsvorhaben X – *„Ich mach mich fit!“* – Ausdauerndes Laufen systematisch verbessern

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 1.4: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen **Inhaltliche Kerne:** • Aerobe Ausdauerleistungsfähigkeit **Inhaltsfeld**: • Leistung [d] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [d] • Trainingsplanung und Organisation [d]	6 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **10 BWK 1.4** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **10 SK d1** • **10 SK d2** **MK** • **10 MK d1** • **10 MK d2** **UK**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
• körperlicher Fitness/Ausdaueraspekt in sportbezogenen Anforderungssituationen umsetzen (Laufen, Laufspiele)	• Grundlegende Methoden zur Verbesserung psycho-physischer Leistungsfaktoren benennen • deren Bedeutung für den menschlichen Organismus erkennen • einen Fitnessplan entwerfen und umsetzen	• Informationen zum Thema Ausdauerleistungsfähigkeit (Grundlagen der Trainingsmethoden)	**unterrichtsbegleitend:** (2) fitnessorientierte Anforderungssituationen **Beobachtungskriterien:** • Einsatzbereitschaft • individueller Lernzuwachs **punktuell:** • Koordinations-Testverfahren • Konditions-Testverfahren **Beobachtungskriterium:** • Durchführung eines Testverfahrens

Klasse 8

Fachinterne Vereinbarung	Wettbewerbe	Förderunterricht
zur Reihenfolge der Themen:	Die Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufe 8 nehmen an folgenden Wettbewerben teil: • Sportartspezifische Wettkämpfe von ausgewählten Schülerinnen und Schülern • Teilnahme an den Bundesjugendspielen	Sportarbeitsgemeinschaften in unterschiedlichen Sportarten, z.B. Fußball, Volleyball, Turnen etc.

Unterrichtsvorhaben Klasse 8

Unterrichtsvorhaben I:	*Unterrichtsvorhaben II:*	*Unterrichtsvorhaben III:*
Thema: *„Kontrolliert volley spielen über ein Netz“– Grundtechniken im Volleyball vom 2 gegen 2 zum 3 gegen 3* **Bewegungsfeld 7.6:** Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele **Inhaltliche Kerne:** • Weitere Sportspiele und Sportspielvariationen **Inhaltsfeld**: • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] **Zeitbedarf**: 12 Std.	**Thema**: *„An die Geräte!“– Bewegungsfertigkeiten an verschiedenen Geräten ausprägen* **Bewegungsfeld 5.4:** Bewegen an Geräten – Turnen **Inhaltliche Kerne:** • Normgebundenes Turnen an Geräten und Gerätebahnen **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] **Inhaltliche Schwerpunkte**: Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] Struktur und Funktion von Bewegungen [a] Grundlegende Aspekte des motorischen Lernens [a] **Zeitbedarf**: 12 Std.	**Thema**: *„Fit für die Bretter“ – Unterschiedliche Fitnessgymnastik-Programme zur gezielten Vorbereitung auf die Ski-Exkursion erproben und reflektieren* **Bewegungsfeld 1.5:** Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfertigkeiten ausprägen **Inhaltliche Kerne:** • Motorische Grundfähigkeiten und -fertigkeiten: Elemente der Fitness **Inhaltsfeld**: • Leistung [d] • Gesundheit [f] **Inhaltliche Schwerpunkte**: Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [d] Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens [f] **Zeitbedarf**: 6 Std.

Unterrichtsvorhaben IV: **Thema**: *„Die Post geht ab“ – unterschiedlich steile Pisten mit Bewegungsgeschichten und Technik sicher bewältigen* **Bewegungsfeld 8.2:** Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Bootssport/Wassersport **Inhaltliche Kerne:** • Gleiten und Fahren auf Eis und Schnee **Inhaltsfeld**: (2) Wagnis und Verantwortung [c] **Inhaltliche Schwerpunkte**: Motive sportlichen Handelns in Wagnissituationen [c] Handlungssteuerung [c] **Zeitbedarf**: 15 Std.	*<u>Unterrichtsvorhaben V:</u>* **Thema**: *„So sieht das aus!?“ – die eigene Bewegungsqualität in der Ball-Ko-Robics Choreographie durch Fremdbeobachtung (Beobachtungsbogen) und Selbstbeobachtung (App) verbessern und den Nutzen unterschiedlicher Medien beim Bewegungslernen vergleichend beurteilen* **Bewegungsfeld 6.4:** Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste **Inhaltliche Kerne:** • Gymnastische Bewegungsgestaltung (mit und ohne Handgeräte oder Alltagsmaterialien) **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] • Bewegungsgestaltung [b] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen [a] • Variation von Bewegung [b] • Präsentation von Bewegungsgestaltungen [b] **Zeitbedarf**: 15 Std	*<u>Unterrichtsvorhaben VI:</u>* **Thema**: *„So spielt man anderswo“ – Spiele aus anderen Kulturen spielen und hinsichtlich ausgewählter Aspekte (u.a. Leistungsbegriff, Partizipation, mit- und gegeneinander) analysieren und beurteilen* **Bewegungsfeld 2.7:** Das Spielen entdecken, Spielräume nutzen **Inhaltliche Kerne:** • Spiele aus anderen Kulturen **Inhaltsfeld**: • Leistung [d] • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte**: Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [d] Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] **Zeitbedarf**: 12 Std.

Unterrichtsvorhaben VII: **Thema**: *„Einer wird gewinnen“ – mit unterschiedlichen Partner*innen fair und regelkonform Zweikämpfen* **Bewegungsfeld 9.2**: Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport **Inhaltliche Kerne**: • Kämpfen mit- und gegeneinander **Inhaltsfeld**: • Leistung [d] • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte** • Leistungsverständnis im Sport [d] • Interaktion im Sport [e] **Zeitbedarf**: 8 Std.	*Unterrichtsvorhaben VIII:* **Thema**: *„Höher, schneller, weiter“ – einen leichtathletischen Mehrkampf individuell vorbereiten und gemeinsam durchführen* **Bewegungsfeld 3.5:** Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik **Inhaltliche Kerne:** • Leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß) • Traditionelle und alternative leichtathletische Wettbewerbe **Inhaltsfeld**: • Leistung [d] (3) Kooperation und Konkurrenz [e] (4) Gesundheit [f] **Inhaltliche Schwerpunkte**: Leistungsverständnis im Sport [d]G Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] Unfall- und Verletzungsprophylaxe [f] **Zeitbedarf**: 12 Std.

Unterrichtsvorhaben I – *„Kontrolliert volley spielen über ein Netz“– Grundtechniken im Volleyball vom 2 gegen 2 zum 3 gegen 3*

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 7.6: Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele **Inhaltliche Kerne:** • Weitere Sportspiele und Sportspielvariationen **Inhaltsfeld**: • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e]	12 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **10 BWK 7.4** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **10 SK e2** **MK** • **10 MK e3** **UK**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden **Sprachsensibler Schwerpunkt (verbindlich):** **Standardsituation:** Analysieren und Erklären – Spielsituationen wahrnehmen, beschreiben und taktische Entscheidungen erläutern **Methoden-Werkzeug:** Situationskarte/Standbild bzw. Bild-/Videoanalyse, Sprachspeicher mit Fachbegriffen, Think-Pair-Share, Gesprächsleitfaden **Material:** M4 „Taktik-Check: Spielsituationen erkennen und erklären“ (Anhang)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Vertiefung oberes/unteres Zuspiel • Feldaufteilung (Dreiecksspiel) 6m x 6m • Angabe von unten • Lauf- und Passwege • Netzspiel-Block • Angriff im Sprung (Sprung-pritschen, ggf. Lop) • Unterscheidung taktischer Grundsituationen (K1 und K2) • Spielbeobachtung, Evaluation • Kleine Turnierformen **Fachbegriffe** • Angabe von unten • Rückschlagspiel (K1 aus der Annahme, K2 aus der Abwehr) • Spielaufbau, Zuspiel III • Sicherung	• Spielgemäßes Konzept vom 1 mit/gegen 1, 2:2 zum 3:3 • Gruppenarbeit: taktisches Verschieben K1 und K2 • Spielbeobachtung/Evaluierung • Verbot direktes Zurückspiel • Differenzierung: Fangerlaubnis • Wettkämpfe organisieren • Kontrollwettkämpfe **Fachbegriffe** • Miteinander – Gegeneinander • Taktik entwickeln Scouting	**Gegenstände** • Koordination von Teilimpulsen (Körperstreckung) • Einschätzen von Ballflugkurven sowie Körper-Ball-Relationen • Beurteilung und Variation von Wettkampfformen • Bewertung von Spielleistungen • Netzspiel/Feldverteidigung Objektivierung von Stärken und Schwächen **Fachbegriffe** • Doppelberührung • Einfallswinkel = Ausfallswinkel • Regelveränderungen Beobachtungsbögen	**unterrichtsbegleitend:** • Übungen/Spielformen zur Ballkontrolle • Spielverhalten • Kooperation mit dem Partner • Beobachtungsaufgaben • Komplexe Spielleistung **Beobachtungskriterien:** • Initiierung des Dreieckspiels • Ballkontrolle **punktuell:** • Techniküberprüfung: oberes/ unteres Zuspiel, Angriff im Sprung in einer Handlungskette (Angabe – Annahme – Zuspiel-Angriff) **Beobachtungskriterium:** • Reihenfolge einhalten: Laufen, drehen, stehen Abspiel im Winkel

Unterrichtsvorhaben II – „An die Geräte“- Bewegungsfertigkeiten an verschiedenen Turngeräten ausprägen

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 5.4: Bewegen an Geräten – Turnen **Inhaltliche Kerne:** • Normgebundenes Turnen an Geräten und Gerätebahnen **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] • Struktur und Funktion von Bewegungen [a] • Grundlegende Aspekte des motorischen Lernens [a]	12 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **10 BWK 5.1** • **10 BWK 5.4** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **10 SK a1** • **10 SK a2** **MK** • **10 MK a1** • **10 MK a3** **UK** • **10 UK a1** • **10 UK a3**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte (5) Normierte und unnormierte Turnbewegungen sicher und entsprechend zentraler Bewegungsmerkmale ausführen (6) Bewegungsbeschreibungen (7) **Fachbegriffe** (8) Partnerkorrektur (9) Bewegungsphasen	(10) Differenzielle Angebote zur Erlernung neuer Fertigkeiten (11) Übungsstationen gemäß Zergliederungsmethode (12) Methodische Übungsreihen **Fachbegriffe** Erarbeiten, Vertiefen, Anwenden	**Gegenstände** (2) Turngeräte (3) Boden (4) Reck/ Stufenbarren (5) Schwebebalken/ Parallelbarren (6) Sprung (Kasten, Pferd, Minitrampolin) **Fachbegriffe** (5) Fachbegriffe der Fertigkeiten (6) Körperspannung (7) Gleichgewicht (8) Bewegungskopplung	**Unterrichtsbegleitend:** (4) Arbeit an Stationen (5) Einbringen in Erarbeitungsphasen (6) Organisationsfähigkeit (7) individueller motorischer Lernfortschritt **Beobachtungskriterien:** (5) (Weiter-) Entwicklung an einzelnen Geräten/ Hilfeleistungen (6) Sicherer Auf- und Abbau **punktuell**: (4) aus einem Repertoire turnspezifischer normierter/ unnormierter Bewegungsfertigkeiten eine Bewegungsfolge präsentieren **Beobachtungskriterium:** Bewegungsausführung und -qualität

Unterrichtsvorhaben III – „Fit für die Bretter“ – Unterschiedliche Fitnessgymnastik-Programme zur gezielten Vorbereitung auf die Ski-Exkursion erproben und reflektieren

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 1.5: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfertigkeiten ausprägen **Inhaltliche Kerne:** • Motorische Grundfähigkeiten und -fertigkeiten: Elemente der Fitness **Inhaltsfeld**: • Leistung [d] • Gesundheit [f] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [d] • Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens [f]	6 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **10 BWK 1.3** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **10 SK d1** • **10 SK f2** **MK** **UK** • **10 UK d1**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
• Förderung der allgemeinen Koordination über alle Sinne • **skifahrtspezifische Koordinationsübungen:** - Gleichgewicht - Belastung/Entlastung - räumliches Sehen • Verbesserung von Anstrengungsbereitschaft, Kraft und Ausdauer bezogen auf Anforderungen des Skilaufens und gemäß individueller Leistungsvoraussetzungen • Pistenregeln lernen	• Sachgerechtes und grundlegendes Aufwärmen: Funktionsgymnastik • Wahrnehmen und Steuern der eigenen Körperreaktionen • Leiten eines Aufwärmprozesses nach vorgegebenen Kriterien • Grundlegende Methoden zur Verbesserung von Ausdauer und Kraftausdauer kennenlernen und exemplarisch durchführen • Sicherheitsregeln erlernen und umsetzen	• vielseitige Aufwärmprogramme mit Handgeräten, Skigeräten • Einsatz von Matten-, Geräteparcours • Ausdauerprogramm mit Pulskontrolle individuell planen und steuern • kombinierte Kraft- und Ausdauerformen (z.B. Intervalltraining) entwickeln, durchführen und beurteilen • Pistenregeln	**unterrichtsbegleitend**: • Einsatz, Bewegungsausführung, Übernahme eines Aufwärmprogramms • ggf. Durchführung eines Zirkelparcours zur Schwerpunktthematik Skifahren / selbständige Entwicklung von Stationen • kooperative Erarbeitung & Auswertung der Stationen • Grad der individuellen Anstrengungsbereitschaft **punktuell:** • Testverfahren zur Kraftausdauer **Schriftlich:** • Schriftliche Überprüfung zum Verhalten auf der Piste / Skitest

Unterrichtsvorhaben IV – „Die Post geht ab“ – unterschiedlich steile Pisten mit Bewegungsgeschichten und Technik sicher bewältigen

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 8.2: Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Bootssport/Wassersport **Inhaltliche Kerne:** • Gleiten und Fahren auf Eis und Schnee **Inhaltsfeld**: (5) Wagnis und Verantwortung [c] **Inhaltliche Schwerpunkte**: Motive sportlichen Handelns in Wagnissituationen [c] Handlungssteuerung [c]	15 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **10 BWK 8.1** • **10 BWK 8.2** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **10 SK c1** • **10 SK c3** **MK** • **10 MK c1** **UK**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
• Sicherheitsaspekte • Ausrüstung kennenlernen • Gewöhnung an das Medium Schnee • Gedriftetes Skifahren • Geschnittenes Skifahren • Vielseitiges Skifahren • Vorbereitung von Körper und Material	• Lehrer fährt voraus, Gruppe hinterher • Partnerweise oder zu dritt hintereinander herfahren: Bewegungsübertragung, Anpassung an unterschiedliche Rhythmen und Timing der Bewegung • Skischüler voraus: Lehrer kann Schüler aus verschiedenen Blickwinkeln beobachten • Aufteilen in Kleingruppen, d. h. es werden höchstens zwei bis drei Schüler zusammengefasst: So sind individuelle Aufgabenstellungen möglich (8) Einzel-, Partner- und Gruppenübungen: Es werden Aufgaben zu bestimmten Lernhürden gestellt (9) Videokorrekturen zur Verbesserung der eigenen Bewegungswahrnehmung (10) Referate	**Gegenstände** • Ausrüstung • Pistenregeln • Gesundheitsaspekte (Kälte und Sonnenschutz) • Kurvenfahren • Skigymnastik • Stockzeichen **Fachbegriffe** (11) RGP (regulative Grundposition) (12) Außen- und Innenski (13) Aufkanten (14) Rück-/Vorlage (15) Pflug, Pflugbogen (16) Schrägfahrt (17) Driften (18) Schwingen/Parallelschwung (19) Carven (20) Kurvenradius (21) Fallinie (22) Berg- und Talski (23) Schussfahrt	(3) Anstrengungsbereitschaft (4) Einhaltung von Pistenregeln (5) Hilfsbereitschaft **unterrichtsbegleitend:** • soziales Engagement • technische Ausführung • individuelles Einschätzen der Leistungsfähigkeit **Beobachtungskriterien** (6) RGP (regulative Grundposition) (7) Bewegungsqualität und -ausführung (8) Einhaltung von Pistenregeln (9) Anstrengungsbereitschaft (10) Hilfsbereitschaft (11) Auswahl angemessener Fahrtechniken zur sicheren Bewältigung des Hangs **punktuell:** • Bspw. Bewältigung eines binnendifferenzierten Streckenparcours (unter besonderer Berücksichtigung der Sicherheit) **Beobachtungskriterien:** • technische Ausführung • Bewegungsqualität und -ausführung

Unterrichtsvorhaben V – „So sieht das aus!?“ – Die eigene Bewegungsqualität in der Ball-Ko-Robics Choreographie durch Fremdbeobachtung (Beobachtungsbogen) und Selbstbeobachtung (App) verbessern und den Nutzen unterschiedlicher Medien beim Bewegungslernen vergleichend beurteilen

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 6.4: Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste **Inhaltliche Kerne:** • Gymnastische Bewegungsgestaltung (mit und ohne Handgeräte oder Alltagsmaterialien) **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] • Bewegungsgestaltung [b] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen [a] • Variation von Bewegung [b] • Präsentation von Bewegungsgestaltungen [b]	15 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **10 BWK 6.2** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **10 SK b1** **MK** • **10 MK b2** • **10 MK b3** **UK** • **10 UK a2** • **10 UK b2**	*zum Medienkompetenzrahmen* **3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse** Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen **Methoden** Videofeedback Partnerbeobachtung

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewegens - auch in der Gruppe, z.B.: Stepp-Aerobic, Ball-Ko-Robics, Tae Bo • Veränderung durch Erhöhung des Schwierigkeitsgrades oder durch Erhöhung der Komplexität • erweiterte Merkmale von Bewegungsqualität (Bewegungsdynamik, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung) • Grundlegende Merkmale und Formen einer Fitnessgymnastik in der Gruppe • bewegungsbezogene Klischees (Geschlechterrollen) in diesem Bewegungsfeld **Fachbegriffe** • Anwenden • Variieren • Präsentieren • Erläutern	• kriteriengeleitetes Entwickeln und Präsentieren von Kompositionen ausgehend von vorgegebenen Gestaltungsanlässen oder -themen • Vergleichende Bewertung digitaler und analoger Medien im Hinblick auf kriteriengeleitete Beurteilung gestalterischer Präsentationen. (Beobachtungsbögen, Videofeedback) **Fachbegriffe** • Entwickeln und variieren • Präsentieren • Bewerten	**Gegenstände** • Gestaltungsformen und -kriterien (individuell / gruppenspezifisch) • Variationen von Bewegung (u. a. räumlich, zeitlich, dynamisch) • Wahrnehmung /Körpererfahrung • Miteinander in kooperativen Sportformen • Soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen **Fachbegriffe** • erweiterte Merkmale von Bewegungsqualität • Gestaltungsformen und -kriterien (Bewegungsqualität, Synchronität, Ausdruck und Körperspannung) • bewegungsbezogene Klischees (Geschlechterrollen)	**unterrichtsbegleitend:** • Kompositionen ausgehend von vorgegebenen Gestaltungsanlässen oder -themen kriteriengerecht entwickeln • Ausführungskriterien (z. B. Synchronität, Bewegungsfluss) beschreiben, erläutern und anwenden • Bewerten der Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien **Beobachtungskriterien:** • Vielfalt, Originalität und Schwierigkeitsgrad/ Komplexität der gefundenen Bewegungselemente • individuelle Bewegungsqualität (strukturgerecht, unter Beachtung zentraler Ausführungskriterien und des Schwierigkeitsgrades) • Beachtung der ausgewählten Kriterien bei Bewertungen **Punktuell:** • Präsentation der Gestaltungen **Beobachtungskriterien:** • Kriteriengerecht unter Beachtung des vorgegebenen Gestaltungsanlasses oder -themas • individuelle Bewegungsqualität (strukturgerecht, unter Beachtung zentraler Ausführungskriterien und des Schwierigkeitsgrades)

Unterrichtsvorhaben VI – „So spielt man anderswo“ – Spiele aus anderen Kulturen spielen und hinsichtlich ausgewählter Aspekte (u.a. Leistungsbegriff, Partizipation, mit- und gegeneinander) analysieren und beurteilen

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 2.7: Das Spielen entdecken, Spielräume nutzen **Inhaltliche Kerne:** • Spiele aus anderen Kulturen **Inhaltsfeld**: • Leistung [d] • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [d] • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e]	12 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **10 BWK 2.2** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** **MK** • **10 MK e3** **UK** • **10 UK e1** • **10 UK d2**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Teamfähigkeit, kooperatives Spielen • Konkurrenzsituationen • neue Spielansätze kennenlernen **Fachbegriffe** • neue Körpererfahrungen • neue Werte und Normen kennenlernen	• Neue Spielideen erkennen und vermitteln • Spiele durch Regeln verändern **Fachbegriffe** • Spielen in und mit Regelstrukturen	**Gegenstände** • Spiele aus anderen Kulturen vorstellen • Spielideen aufgreifen und eigene Spielideen entwickeln und anderen vermitteln • außerschulische Sportspiele • Spielansätze außerhalb der Turnhalle **Fachbegriffe** unterschiedliche Rahmenbedingungen kennenlernen und beurteilen	**unterrichtsbegleitend:** • Teilnahme an neuen Spielen **Beobachtungskriterien:** • körperliche Betätigung • Motivation zum Mitspielen • taktische Anwendung der neuen Spielideen • Spielerfolg **punktuell:** • Präsentation neuer Spiele **Beobachtungskriterium:** • Entwicklung und Erarbeitung neuer Spielideen

Unterrichtsvorhaben VII - „Einer wird gewinnen“ – mit unterschiedlichen Partner*innen fair und regelkonform zweikämpfen

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 9.2: Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport **Inhaltliche Kerne**: • Kämpfen mit- und gegeneinander **Inhaltsfeld**: • Leistung [d] • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte** • Leistungsverständnis im Sport [d] • Interaktion im Sport [e]	8 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **10 BWK 9.2** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** **MK** • **10 MK e1** **UK** • **10 UK d1**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte: • Haltetechnik: Wiederholung der Kesa-gatame aus Klasse 6 • Weitere Bodenhaltetechnik: Yoko-shiho-gatame • Befreiung aus den Bodenhaltetechniken • Rollen und Stürzen • Wir bilden Gruppen und Mannschaften und kämpfen nach vereinbarten Regeln • Wir organisieren Spiel- und Sportgelegenheiten mit kämpferischem Schwerpunkt	(3) Regeln für chancengleiches und faires Miteinander im Zweikampf erstellen und einen Zweikampf nach festen Regeln leiten (4) Kriteriengeleitetes Partner-Feedback im Übungs- und Zweikampfprozess geben **Fachbegriffe:** (4) Unfall- und Verletzungs-prophylaxe: verletzungsfreies Fallen (5) Kooperieren (6) Dosieren (7) Erproben (8) Körperwahrnehmung (des Uke und des Tori)	**Themen reflektierter Praxis:** • Rituale und Regeln der Klasse 6 wiederholen und einhalten • Bodenhaltetechniken mit Befreiungsstrategien • Einführung des An- und Abgrüßens • Weiterführung der Stopp-Regel • Rollen/Stürzen ohne und mit Hindernissen **Fachbegriffe:** • Bodenhaltegrifftechniken (u.a.): (3) Yoko-shiho-gatame (4) Kesa-gatame (5) Mune-gatame (Variation zu 1) • Judorolle vorwärts • Fallen/Stürzen seitwärts	**unterrichtsbegleitend:** (3) Rituale beachten und Regeln einhalten (4) Umgang mit Sieg und Niederlage (5) Dosierung der Kraft (6) gegenseitige Verantwortung **punktuell:** • Haltegrifftechniken im Bodenkampf • Befreiung aus einer Bodenhalte-technik • Rollen und Stürzen **Beobachtungskriterium:** • Bewegungsausführung und -qualität

Unterrichtsvorhaben VIII – „Höher, schneller, weiter“ – einen leichtathletischen Mehrkampf individuell vorbereiten und gemeinsam durchführen

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 3.5: Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik **Inhaltliche Kerne:** • Leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß) • Traditionelle und alternative leichtathletische Wettbewerbe **Inhaltsfeld**: • Leistung [d] (6) Kooperation und Konkurrenz [e] (7) Gesundheit [f] **Inhaltliche Schwerpunkte**: Leistungsverständnis im Sport [d] Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] Unfall- und Verletzungsprophylaxe [f]	12 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **10 BWK 3.1** • **10 BWK 3.3** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **10 SK e1** **MK** • **10 MK f1** **UK** • **10 UK d2**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
• Unterschiedliche Anforderungen beim Laufen, Springen, Werfen • Bewegungsmerkmale: Anlauf, Absprung/Abstoß, Landung/Abfangen • Leistungsvergleich untereinander, aber auch aufgrund von individuellen Voraussetzungen (alternative Leistungsmessung)	• Erproben und experimentieren mit verschiedenen Lauf- Sprung-, und Wurfübungen • Organisation von Einzel- und Gruppenwettkämpfen • Individuelle Schülervorbereitung auf den Wettkampf • Vorbereitung von speziellen Wettkampfstätten • Erproben unterschiedlicher Bewertungsskalen	• unterschiedliche Formen des Laufens, Springens, Werfens einüben • z.B. Rückwärtslaufen, unterschiedliche Laufwege • z.B. Zonenweitsprung, Additionssprung • z.B. Stabweitsprung • z.B. Gedrehter Wurf • Springen, Werfen im Rahmen leichtathletischer Disziplinen durchführen Normierter Wettkampf / Alternativer Wettkampf	**unterrichtsbegleitend:** (24) Selbstständige Formen des Springens und Werfens demonstrieren (25) Bewegungsphasen beschreiben **Beobachtungskriterien:** (26) Vielfalt der Bewegungsformen **punktuell:** (27) Durchführung eines Mehrkampfes z.B. Ziel- oder Weitwerfen mit verschiedenen Gegenständen und/oder Gewichten **Beobachtungskriterium:** (28) Selbst erstelltes Punktesystem anwenden (normierter Wettkampf oder alternativer Wettkampf) (29) Alternative/individuelle Leistungsbewertungen anwenden (z.B. Relation Körpergröße/Körpergewicht)

Klasse 9

Fachinterne Vereinbarung	Wettbewerbe	Förderunterricht
zur Reihenfolge der Themen:	Die Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufe 9 nehmen an folgenden Wettbewerben teil: • Sportartspezifische Wettkämpfe von ausgewählten Schülerinnen und Schülern • Teilnahme an den Bundesjugendspielen	Sportarbeitsgemeinschaften in unterschiedlichen Sportarten, z.B. Fußball, Volleyball, Turnen etc.

Unterrichtsvorhaben Klasse 9

Unterrichtsvorhaben I:	*Unterrichtsvorhaben II:*	*Unterrichtsvorhaben III:*
Thema: *Das kann ich jetzt schon besser! Neue Disziplinen in der Leichtathletik festigen und digitale Medien zur Bewegungskorrektur und Verbesserung der Bewegungsausführung nutzen* **Bewegungsfeld: 3** • Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik **Inhaltliche Kerne:** • Neue Disziplinen in der Leichtathletik **Inhaltsfeld**: • Wagnis und Verantwortung [c] • Leistung [d] • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Leistungsverständnis im Sport [d] **Zeitbedarf**: 12 Stunden	**Thema**: *Fallen – Festhalten – Erlernen von Fall- und Haltegrifftechniken und gezielten Befreiungsstrategien im Bodenkampf* **Bewegungsfeld:** **Inhaltliche Kerne:** • **Inhaltsfeld**: • **Inhaltliche Schwerpunkte**: **Zeitbedarf**: 10 Stunden	**Thema**: *Gemeinsam spielend die Gegner überlisten - Erste Erfahrungen im Doppelspiel unter Berücksichtigung von Technik und Taktik im Badminton* **Bewegungsfeld: 7.9** Spielen in und mit Regelstrukturen- Sportspiele **Inhaltliche Kerne:** Badminton/ Doppelspiel **Inhaltsfeld**: • Leistung [d] • Kooperation und Konkurrenz [e] • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [Leistung d 1] • Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) [Kooperation und Konkurrenz e 1] • Wahrnehmung und Körpererfahrung [a 1] • Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen [a 2] **Zeitbedarf**: 12 Stunden

Unterrichtsvorhaben IV: **Thema**: *Wir stärken unsere Muskeln – die Sporthalle als Fitnessstudio* **Bewegungsfeld 1.6:** Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen **Inhaltliche Kerne:** • Die Sporthalle als Fitnessstudio **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] • Leistung [d] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Wahrnehmung und Körpererfahrung [a 1] • Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen [a 2] • Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [d 1] • Methoden zur Leistungssteigerung [d 2] **Zeitbedarf**: 8 Stunden	*Unterrichtsvorhaben V:* **Thema**: *Frisbee oder ein anderes Endzonenspiel – - technische und taktische Herausforderungen in Spielformen (z. B. Frisbee-Golfwettbewerb, Ultimate-Frisbee)* **Bewegungsfeld 7:** Spielen in und mit Regelstrukturen- Sportspiele **Inhaltliche Kerne:** Frisbee- das Spiel mit der fliegenden Scheibe- Voller Einsatz, aber ohne Schiedsrichter! Weitere Sportspiele und Sportspielvariationen **Inhaltsfeld**: • Leistung (d) • Kooperation und Konkurrenz (e) **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten (e) • Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (d) **Zeitbedarf**: 10 Stunden	**Freiraum - Großes Sportspiel** **Zeitbedarf**: 12 Stunden

Unterrichtsvorhaben I - Das kann ich jetzt schon besser! Neue Disziplinen in der Leichtathletik festigen und digitale Medien zur Bewegungskorrektur und Verbesserung der Bewegungsausführung nutzen

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 3: Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik **Inhaltliche Kerne**: Neue Disziplinen in der Leichtathletik **Inhaltsfeld**: • Wagnis und Verantwortung [c] • Leistung [d] • Kooperation und Konkurrenz [e] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Leistungsverständnis im Sport [d]	12 UE	***<u>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen</u>*** ***BWK*** • **BWK 3.1, 3.2** ***<u>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen</u>*** **SK** • **SK f1** • **SK f2** **MK** • **MK 3.1, 3.2** **UK** • **UK 3.1**	*zum* *Medienkompetenzrahmen* einfache Hilfen beim Erlernen und Üben sportlicher Bewegungen verwenden. (Videos) MKR 1.2	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden • Beobachtungsbögen mit Fehleranalyse **Sprachsensibler Schwerpunkt (verbindlich):** **Standardsituation:** Reflektieren und Bewerten – eigene Leistung einschätzen und Bewegungsverbesserungen begründen **Methoden-Werkzeug:** Reflexionsbogen mit Kriterienraster, Mini-Lerntagebuch, Formulierungshilfen zur Selbsteinschätzung **Material:** M5 „Ich reflektiere meine Technik und begründe Verbesserungen“ (Anhang)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Grundlegende Merkmale der neuen Disziplinen Hochsprung und Kugelstoßen • Sicherheitsbestimmungen und Wettkampfregeln • Messverfahren anwenden **Fachbegriffe** • Bewegungsmerkmale (Anlauf, Absprung/Abstoß, Landung/Abfangen, Ausdauer/Schnelligkeit) • Grobkoordination und Feinkoordination	• Eigenverantwortliches und selbstständiges Üben • Individuelle Vorbereitung auf die Leistungsüberprüfung • Organisation von Einzel- und Gruppenwettkampfübungsphasen **Fachbegriffe** • Dokumentation mittels Beobachtungsbögen mit Fehleranalyse • Idealbewegungsablauf mittels digitaler Medien analysieren	Gegenstände • Floptechnik (Fosburyflop) • Fakultativ: Schersprung • Rückenstoßtechnik (O'Brien) • Angleittechnik **Fachbegriffe**, z.B • Wettkampfregeln/ Wettkampfablauf	**unterrichtsbegleitend** • Festigung neuer leichtathletischer Techniken **Beobachtungskriterien** • Angemessenes Übungsverhalten • Engagement **punktuell** • Normierte Weiten-/ Höhenüberprüfung • Techniküberprüfung: von der Grobkoordination zur Feinkoordination **Beobachtungskriterien** • Individueller Lernfortschritt • Leistungsmaximierung • Bewegungsfluss, -dynamik, -rhythmus

Unterrichtsvorhaben II - Fallen – Festhalten – Erlernen von Fall- und Haltegrifftechniken und gezielten Befreiungsstrategien im Bodenkampf

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld: **Inhaltliche Kerne** **Inhaltsfeld**: • [] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • [] • []	UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • • ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **MK** • • **UK** • •	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • **Fachbegriffe** •	**Fachbegriffe** •	**Gegenstände** • **Fachbegriffe** •	**unterrichtsbegleitend:** **Beobachtungskriterien:** **punktuell:** **Beobachtungskriterium:**

Unterrichtsvorhaben III - Gemeinsam spielend die Gegner überlisten - Erste Erfahrungen im Doppelspiel unter Berücksichtigung von Technik und Taktik im Badminton

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld: 7.9 Spielen in und mit Regelstrukturen-Sportspiele **Inhaltliche Kerne:** Badminton/ Doppelspiel **Inhaltsfeld**: Leistung (**d**) Kooperation und Konkurrenz (**e**) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a) **Inhaltliche Schwerpunkte**: Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (d1) Mit -und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen (e1) Informationsaufnahme und -verarbeitung (a2)	12 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK 9 BWK 7.1, 9 BWK 7.2*** • Sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel angemessen agieren (1) • Das Spiel regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern (2) ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **MK 9 MK 7.1, 9 MK 7.2** • Abbildungen von Spielsituationen (z.B. Foto, Film) erläutern (1) • Spieltypische verbale und non verbale Kommunikationsformen anwenden (2) **UK 9 UK 7.1** • Die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte Erweiterung der speziellen Spielfähigkeit durch Grundlagenerwerb der Doppeltaktik im Badminton **Fachbegriffe** Spielfähigkeit im Doppelspiel	**Fachbegriffe** • Erprobung von Spielsystemen im Doppel (Spiel nebeneinander/ hintereinander) Spielerische Übungsformen **Fachbegriffe** • Spielsysteme	**Gegenstände** Grundsätze in Spielsystemen Kurzspiel am Netz Angriffsschläge (Smash, Drop) **Fachbegriffe** Cross Longline Spiel am Netz	**unterrichtsbegleitend:** Individueller motorischer Lernfortschritt Taktische Grundsätze im Doppelspiel **Beobachtungskriterien:** Kooperationsfähigkeit Reflexionsfähigkeit (Vor- und Nachteile unterschiedlicher Spielsysteme) **punktuell:** Doppelspiel unter Wettkampfbedingungen **Beobachtungskriterium:** Umsetzung taktischer und technischer Grundlagen Regelkonformität

Unterrichtsvorhaben IV - Wir stärken unsere Muskeln – die Sporthalle als Fitnessstudio

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 1.6: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen **Inhaltliche Kerne:** Die Sporthalle als Fitnessstudio **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [a] • Leistung [d] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Wahrnehmung und Körpererfahrung [a 1] • Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen [a 2] • Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [d 1] • Methoden zur Leistungssteigerung [d 2]	8 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **9 BWK 1.2** • **9 BWK 1.3** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **MK** • **9 MK 1.2** **UK** • **9 UK 1.2**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Ganzheitlich Muskelaufbau gezielt verbessern (Kraftausdauer) und Entspannungsfähigkeit entwickeln • Hauptmuskelgruppen, Muskeltests, Agonist – Antagonist • Gesundheitliche Aspekte: o Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen o Schönheitsideale kritisch hinterfragen: unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive **Fachbegriffe** • Kraftausdauer • Agonist - Antagonist	• Grundlegende Methoden zur Verbesserung psycho-physischer Leistungsfaktoren kennenlernen und individuell umsetzen	**Gegenstände** • Zirkeltraining mit unterschiedlichen Schwerpunkten und individuellen Abstufungen • Gegenseitige Bewegungskorrekturen • Wahrnehmung für An- und Entspannungsfähigkeit schärfen • Kennenlernen der Hauptmuskelgruppen • Gesundheitliche Aspekte: Muskelgleichgewicht, muskuläre Dysbalance, Entspannungsmethoden **Fachbegriffe** • Zirkeltraining • Muskelgleichgewicht • muskuläre Dysbalance	**unterrichtsbegleitend:** • Arbeitsverhalten **Beobachtungskriterien:** • Bewegungsqualität • Individueller Leistungsfortschritt • Erstellen eines individuellen Trainingsplans - Bewertung in Hinblick auf Vollständigkeit und progressive Steigerung der Belastung • Planungs- und Durchführungsqualität bei Übernahme von praktischen/ theoretischen Aufgaben **punktuell:** • Überprüfung der theoretischen Kenntnisse **Beobachtungskriterium:** • Grundlegende Kenntnisse zum Zirkeltraining

Unterrichtsvorhaben V - Frisbee oder ein anderes Endzonenspiel – - technische und taktische Herausforderungen in Spielformen (z. B. Frisbee-Golfwettbewerb, Ultimate-Frisbee)

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 7: Spielen in und mit Regelstrukturen-Sportspiele **Inhaltliche Kerne** Frisbee- das Spiel mit der fliegenden Scheibe/ voller Einsatz, aber ohne Schiedsrichter **Inhaltsfeld**: • Leistung (d) • Kooperation und Konkurrenz (e) **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten (e) • Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (d)	10 UE	***Bewegungsfeldspezifische KE*** ***BWK 7.2, 7.3, 7.4*** • Die SUS sollen das Spiel regelrecht und situativ angemessen spielen. • Spiele, die in unserem Kulturkreis nicht fest institutionalisiert sind, analysieren, variieren und durchführen. • Grundlegende Spielsituationen mithilfe von taktisch angemessenem Wettkampfverhalten bewältigen. ***Bewegungsfeldübergreifende KE*** **SK e1, e2** • Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedlicher Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern **MK e2** • Einfache analoge und digitale Darstellungen zur Erläuterung von sportlichen Handlungssituationen (Spielzüge, Aufstellungsformen) verwenden. **UK d1** • Die eigene und die Leistungsfähigkeit anderer […] kritisch reflektieren.	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Grundtechniken: Vorhand, Rückhand, Überkopf • Gemischte Mannschaften • Regelkunde/ Spielidee als Grundlage des eigenen Handelns • Möglichst hoher induktiver Vermittlungsanteil **Fachbegriffe** • BACKHAND • BREAK • CLEARING • DEFENCE • DUMP • FLOW • FORCE • DISTANZWÜRFE • UPSIDE DOWN	**Fachbegriffe** • Anwendung des spielgemäßen Konzeptes innerhalb der Mannschaften zur Erarbeitung der Grundtechniken und spieltaktischen Fähigkeiten • Erstellung von Spielbeobachtungsbögen und Analyse des eigenen Spielverhaltens • Erstellung und Anwendung von Technikbeobachtungsbögen • Regelvariation selbst entwickeln und ausprobieren • Einzel- und Partnerübungen • Spiel in Kleingruppen • The Spirit of the Game zu verstehen • Fairplay Schulung	**Gegenstände** • Schulung der Individualtaktik und – technik • Schulung von Gruppen und-Mannschaftstaktik • Teambuilding • Durchführung eines Turniers • Bedeutung von Fairplay • Kriteriengeleitete Analyse durch Beobachtungsbögen **Fachbegriffe** • Spielgemäßes Vermittlungskonzept • Frisbeegolf • Deduktive und induktive Herangehensweise beim Vermitteln von Technik u.a. • Fairplay	**unterrichtsbegleitend:** • Einhaltung des Fairplay- Gedankens • Kooperation innerhalb der Mannschaften • Beherrschung der Regelkunde • Entwicklung der technischen/ motorischen Fertigkeiten innerhalb des Übungsprozesses **Beobachtungskriterien:** • Kooperationsfähigkeit • Regelkonformität • Individueller Lernfortschritt **punktuell:** • Techniküberprüfung in Partner- und Kleingruppen • Turnierspiel **Beobachtungskriterium:** Umsetzung taktischer und technischer Grundlagen

Unterrichtsvorhaben VI – Freiraum großes Sportspiel

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 7: Spielen in und mit Regelstrukturen-Sportspiele **Inhaltliche Kerne** **Inhaltsfeld**: • Leistung (d) • Kooperation und Konkurrenz (e) **Inhaltliche Schwerpunkte**: •	10 UE	***Bewegungsfeldspezifische KE*** ***Bewegungsfeldübergreifende KE*** •	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte **Fachbegriffe**	**Fachbegriffe** •	**Gegenstände** •	**unterrichtsbegleitend:** **Beobachtungskriterien:** **punktuell:** • Techniküberprüfung in Partner- und Kleingruppen **Beobachtungskriterium:**

Klasse 10

Fachinterne Vereinbarung	Wettbewerbe	Förderunterricht
zur Reihenfolge der Themen:	Die Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufe 10 nehmen an folgenden Wettbewerben teil: • Sportartspezifische Wettkämpfe von ausgewählten Schülerinnen und Schülern • Teilnahme an den Bundesjugendspielen	Sportarbeitsgemeinschaften in unterschiedlichen Sportarten, z.B. Fußball, Volleyball, Turnen etc.

Unterrichtsvorhaben Klasse 10

Unterrichtsvorhaben I:	*Unterrichtsvorhaben II:*	*Unterrichtsvorhaben III:*
Thema: *„Unser Fünfkampf" – einen alternativen leichtathletischen Wettkampf in 5 Disziplinen planen, durchführen und auswerten* **Bewegungsfeld 3.3:** Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik **Inhaltliche Kerne:** • Traditionelle und alternative leichtathletische Wettbewerbe **Inhaltsfeld**: • Leistungsverständnis im Sport [d] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] **Zeitbedarf**:12 Stunden	**Thema**: *„Tanz- oder Bewegungstheater" – Einen Text oder eine Musik bewegungskünstlerisch mit Gegenständen interpretieren* **Bewegungsfeld 6.3:** Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste **Inhaltliche Kerne:** • Darstellende Bewegungsformen und Bewegungskünste (Pantomime, Bewegungstheater oder Jonglage) **Inhaltsfeld**: • Bewegungsgestaltung [b] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Ausgangspunkte und Gestaltungen [b] • Variation von Bewegung [b] • Präsentation von Bewegungsgestaltungen [b] **Zeitbedarf**: 10 Stunden	**Thema**: *"Play Fair" - Anwendung und Vertiefung technischer Fertigkeiten unter Wettkampfbedingungen (Basketball)* **Bewegungsfeld: 7.8** Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele **Inhaltliche Kerne:** • Anwendung und Vertiefung technischer Fertigkeiten unter Wettkampfbedingung **Inhaltsfeld**: • Kooperation und Konkurrenz (e) • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a) • Leistung (d) **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] **Zeitbedarf**: 14 Stunden

Unterrichtsvorhaben IV: **Thema**: *Le Parkour – Hindernisse kreativ, flüssig und effektiv überwinden* **Bewegungsfeld 3:** Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik **Inhaltliche Kerne**: Traditionelle und alternative leichtathletische Wettbewerbe **Inhaltsfeld:** **Inhaltliche Schwerpunkte**: • • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] **Zeitbedarf**: 12 Stunden	*Unterrichtsvorhaben V:* **Thema**: *Von Mini- zu Midivolleyball (4:4) - Üben und Anwenden technisch-taktischer Fertigkeiten* **Bewegungsfeld: 7.6** Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele **Inhaltliche Kerne:** Weitere Sportspiele und Sportvariationen **Inhaltsfeld**: Kooperation und Konkurrenz (e) **Inhaltliche Schwerpunkte**: Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] **Zeitbedarf**: 14 Stunden	*Unterrichtsvorhaben VI:* **Thema**: *Fit wie ein Turnschuh – Systematische Verbesserung der Ausdauer* **Bewegungsfeld:** **Inhaltliche Kerne:** **Inhaltsfeld**: **Inhaltliche Schwerpunkte**: **Zeitbedarf**: 12 Stunden

Unterrichtsvorhaben I - „Unser Fünfkampf" – einen alternativen leichtathletischen Wettkampf in 5 Disziplinen planen, durchführen und auswerten

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 3: Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik **Inhaltliche Kerne**: Traditionelle und alternative leichtathletische Wettbewerbe **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Leistungsverständnis im Sport [d] • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e]	12 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • ***BWK 3.4*** • ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **SK f1** • **SK f2** **MK** **UK** • **UK f1**	*zum Medienkompetenzrahmen* einfache Hilfen beim Erlernen und Üben sportlicher Bewegungen verwenden. (Videos) MKR 1.2	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden • Ausarbeitung einer Disziplin/Station • Gruppenarbeit

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Erstellung einer alternativen LA-Disziplin • Erstellung von Wettkampfregeln • Individuelle, altersgerechte Disziplinbewältigung • Reflexion über Sicherheitsaspekte und eigene Leistungsfähigkeit **Fachbegriffe** • Bewegungsmerkmale (Anlauf, Absprung/Abstoß, Landung/Abfangen, Ausdauer/Schnelligkeit) • Sicherheitskriterien	• Erproben verschiedener Techniken zur Bewältigung der Disziplinen • Individuelle Vorbereitung auf den Wettkampf unter Leistungsaspekten • Organisation von Einzel- und Gruppenwettkämpfen, Dokumentation (mittels digitaler Endgeräte) • Erproben und festlegen von Bewertungskriterien	• Anwenden bekannter und neuer leichtathletischer Techniken **Fachbegriffe**, z.B. • Tiefstart • Sprintausdauer • Zonenweitsprung • Additionssprünge • Drehwürfe • Standwürfe • Angleiten • Bogenspannung • Anlauf • Flugphase • Bogenspannung • Landung	**unterrichtsbegleitend** • Selbstständige Umsetzung von alternativen LA-Techniken • Probieren und selektieren zielrelevanter Disziplinvarianten **Beobachtungskriterien** • Entwicklung eines Bewertungsrahmen • Kontinuierliche Anstrengungsbereitschaft **punktuell** • Durchführen eines Mehrkampfs im Einzel- oder Mannschaftsmodus (Wettkampf) **Beobachtungskriterien** • Anwendung der erarbeiteten Punktewertung; Leistungsfestlegung • Anwendung alternativer Bewertungskriterien (Verbesserungspotential, Relation Größe/Gewicht)

Unterrichtsvorhaben II - „Tanz- oder Bewegungstheater“ – Einen Text oder eine Musik bewegungskünstlerisch mit Gegenständen interpretieren

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 6.3: Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste **Inhaltliche Kerne**: • Darstellende Bewegungsformen und Bewegungskünste (Pantomime, Bewegungstheater oder Jonglage) **Inhaltsfeld**: • Bewegungsgestaltung [b] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Ausgangspunkte und Gestaltungen [b] • Variation von Bewegung [b] • Präsentation von Bewegungsgestaltungen [b]	10 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **10 BWK 6.3** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** **MK** • **10 MK b1** **UK** • **10 UK b1**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • ausgewählte Grundtechniken der Bewegungskunststücke • grundlegende Merkmale Bewegungswahrnehmung • individuelle Anpassung durch Veränderung des Schwierigkeitsgrades oder durch Erhöhung der Komplexität • erweiterte Merkmale von Bewegungsqualität (Rhythmus, Raumorientierung, Reaktionsschnelligkeit) **Fachbegriffe** • Anwenden • Variieren • Üben • Präsentieren	• „Vom Einfachen zum Schwierigen / Komplexen“ • Übungsform: Stationentraining / Gerätehilfen • Freie Auswahl und Variation der Gegenstände und der musikalischen Begleitung • Miteinander arbeiten und gegenseitig unterstützen durch Bewertung und Feedback (z.B. Rhythmisieren) **Fachbegriffe** • Erproben • Experimentieren	**Gegenstände** • Werfen und Fangen in Variationen • Koordination: Übungen mit 2 Bällen, Werfen und Fangen in Bewegung • Künstlerische Bewegungen • Entwicklung und Präsentation einer Bewegungsgestaltung in der Kleingruppe zu Musik oder Text **Fachbegriffe** • Koordinative Fähigkeiten: Reaktionsschnelligkeit, räumliches Vorstellungsvermögen, Zeit-, Rhythmus- und Gleichgewichtsgefühl • Gestaltungsformen und -kriterien (Bewegungsqualität, Synchronität, Ausdruck und Körperspannung)	**unterrichtsbegleitend:** • Choreographien ausgehend von vorgegebenen Gestaltungsanlässen oder -themen entwickeln • Ausführungskriterien (z. B. Synchronität, Bewegungsfluss, Rhythmus) erläutern und anwenden • Individueller Lernzuwachs und Anstrengungsbereitschaft **Beobachtungskriterien:** • Vielfalt, Originalität und Schwierigkeitsgrad/ Komplexität der Bewegungselemente in der Choreographie • individuelle Bewegungsqualität (strukturgerecht, unter Beachtung zentraler Ausführungskriterien und des Schwierigkeitsgrades) **Punktuell:** • Präsentation der Gestaltungen **Beobachtungskriterium:** • Kriteriengerecht unter Beachtung des vorgegebenen Gestaltungsanlasses • individuelle Bewegungsqualität (strukturgerecht, unter Beachtung zentraler Ausführungskriterien und des Schwierigkeitsgrades)

Unterrichtsvorhaben III - “Play Fair” - Anwendung und Vertiefung technischer Fertigkeiten unter Wettkampfbedingungen (Basketball)

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld: 7.8 **Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele** **Inhaltliche Kerne:** • Anwendung und Vertiefung technischer Fertigkeiten unter Wettkampfbedingung **Inhaltsfeld**: • E 1, e 2, a 1, a 2, d 1 **Inhaltliche Schwerpunkte**: **Kooperation und Konkurrenz (e)** • Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenz-orientierten Sportformen) (1) • Soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2) **Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)** • Wahrnehmung und Körpererfahrung (1) • Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2) **Leistung (d)** • Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungs-voraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)	14 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK 7.1, 7.2, 7.3, 7.4*** • Sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch angemessen agieren (1) • Basketball auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern (2) • Konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden (3) • Ein großes Mannschaftsspiel und ein Partnerspiel in vereinfachten Formen mit und gegeneinander sowie fair und mannschaftsdienlich spielen ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **MK** • Abbildungen von Spielsituationen (z.B. Foto, Film, Schautafel) erläutern (1) • Spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden (2) **UK** • Die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewer-en sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen (1)	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte Umsetzung des Sportspiels Basketball unter Berücksichtigung seines konstitutiven Regelwerks **Fachbegriffe** • Spezielle Spielfähigkeit im Spiel 3:3 und 5:5 • Rebound • Defense • Offense • Turnover (Ballverlust)	**Anwendung erlernter basketballspezifischer Fertigkeiten und Fähigkeiten mit besonderem Fokus auf Kooperation und Regelkonformität**	**Gegenstände** • Organisation und Aufstellung im Spiel 3:3 und 5:5 • Verhalten in der Defense und Offense • Vertiefung Mann-Mann-Verteidigung • Vertiefte Anwendung des Spiels 1:1 **Fachbegriffe** • Rebound • Defense / Offense • Foul • Regelwerk (Zeit-, Foulregeln, Spielfeld) • Give and Go	**unterrichtsbegleitend:** • Individueller motorischer Fortschritt im Spiel • Regelkonformität **Beobachtungskriterien:** • Anstrengungsbereitschaft • Kooperationsbereitschaft **punktuell:** • Spielüberprüfung im Team • Überprüfung von Einzeltechniken **Beobachtungskriterium:** • Technische und taktische Anwendung im Zielspiel

Unterrichtsvorhaben IV – Le Parkour- Hindernisse kreativ, flüssig und effizient überwinden

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld: **Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste** **Inhaltliche Kerne** **Inhaltsfeld**: • Bewegungsstruktur und Bewegungslernen [b] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Wahrnehmung und Körpererfahrung • Bewegungsstruktur und grundlegende Aspekte motorischen Lernens • Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch) • Variationen von Bewegung (u.a. räumlich, zeitlich, dynamisch)	12 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **6 BWK 6.1** • **6 BWK 6.2** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **MK** • **6 MK 6.1** • **6 MK 6.2**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Geräteaufbauten dynamisch und effizient überwinden (unter Beachtung von sicherheitsrelevanten Kriterien) • Unnormierte Turnbewegungen kennenlernen **Fachbegriffe** • Dynamisches und effizientes Überwinden von Geräten und Gerätekombinationen • Anwendung parkourspezifischer Techniken • Bewegungsausführung	**Fachbegriffe** • Erproben • Experimentieren • Anwenden • Vertiefen • Erweitern	**Gegenstände** • Zentrale Techniken des Parkoursports zur Überwindung von Hindernissen • Sicheres Landen und Abrollen • Präzisionssprünge • Tic Tac • Katzensprung • U.a. **Fachbegriffe** • Parkour • Parkouring • Freerunning • Le Parcours • Traceur	**unterrichtsbegleitend:** Entwicklung themenspezifischer Geräteaufbauten & Einschätzung selbstgewählter Schwierigkeitsgrade **Beobachtungskriterien:** • Bewegungsausführung, Technikanwendung • Dynamik und Effiziens • Beachtung der Sicherheit **punktuell:** • Parkour-Run **Beobachtungskriterium:** • **Beachten aufgestellter Kriterien**

Unterrichtsvorhaben V - Von Mini- zu Midivolleyball (4:4) - Üben und Anwenden technisch-taktischer Fertigkeiten

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 7.6: Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele **Inhaltliche Kerne** • Weitere Sportspiele und Sportspielvariationen **Inhaltsfeld**: • Kooperation und Konkurrenz (e) **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Gestalten von Spiel- und Sportgelegenheiten (e)	14 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **7.4** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **10 SKe2** **MK** • **10 MKe3** **UK** •	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Spiel 4:4 • Einerblock am Netz • Annahme im Dreierriegel • Feldaufteilung 7m x 7m • Angriffsvarianten: Drive, Lob und Pritschen im Sprung (Stemmschritt) • Spielaufbau aus der Abwehr (K2) • Aufschlag von oben **Fachbegriffe** • Dreierriegel • Einerblock • Aufschlag von oben • Stemmschritt • Drive • Lob	**Fachbegriffe** • Powervolleyball (Ballnachschub) • Spielnahes trainieren (Handlungskettenaufbau) • Turnierformen im 4:4	**Gegenstände** • Richtig springen und landen • Sinnvoller Einsatz des Angriffes im Sprung **Fachbegriffe** • Druckbedingungen Zeit und Präzision • Bewegungslernen / Knotenpunkte	**unterrichtsbegleitend:** • Individueller motorischer Lernfortschritt • Lernbereitschaft • Frustationstoleranz **Beobachtungskriterien:** • Einsatzbereitschaft • Individuelle Mitarbeit in Praxis und Theorie **punktuell:** • Motorische Überprüfung: Bewegungsknotenpunkte der Angriffsvarianten 4:4 **Beobachtungskriterium:** • Reihung und Ausprägung der Knotenpunkte (z.B. Stemmschritt, Ausholbewegung des Schlagarmes) • Spielaufbau 4:4

Unterrichtsvorhaben VI - Fit wie ein Turnschuh – Systematische Verbesserung der Ausdauer

Inhaltliche Schwerpunkte	Zeitraum	Kompetenzerwartungen	Beitrag	Weitere Vereinbarungen
Bewegungsfeld 1.4: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen **Inhaltliche Kerne:** • Aerobe Ausdauerleistungsfähigkeit **Inhaltsfeld**: • Leistung [d] **Inhaltliche Schwerpunkte**: • Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [d] • Trainingsplanung und Organisation [d]	6 UE	***Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen*** ***BWK*** • **10 BWK 1.4** ***Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen*** **SK** • **10 SK d1** • **10 SK d2** **MK** • **10 MK d1** • **10 MK d2** **UK**	*zum Medienkompetenzrahmen* *zur Verbraucherbildung* *zum fächerübergreifenden Arbeiten* *zur Umwelterziehung*	Klassenarbeiten/schriftliche Übungen Methoden **Sprachsensibler Schwerpunkt (verbindlich):** **Standardsituation:** Informieren und Präsentieren – Trainingsformen erklären und Zusammenhänge zwischen Belastung und Körperreaktion darstellen **Methoden-Werkzeug:** Expertenmethode, Präsentationsgerüst, Fachwortnetz, Strukturkarten **Material:** M6 „Trainingsformen erklären und Körperreaktionen darstellen“ (Anhang)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
• körperlicher Fitness/Ausdaueraspekt in sportbezogenen Anforderungssituationen umsetzen (Laufen, Laufspiele)	• Grundlegende Methoden zur Verbesserung psycho-physischer Leistungsfaktoren benennen • deren Bedeutung für den menschlichen Organismus erkennen • einen Fitnessplan entwerfen und umsetzen	• Informationen zum Thema Ausdauerleistungsfähigkeit (Grundlagen der Trainingsmethoden)	**unterrichtsbegleitend:** fitnessorientierte Anforderungssituationen **Beobachtungskriterien:** • Einsatzbereitschaft • individueller Lernzuwachs **punktuell:** • Koordinations-Testverfahren • Konditions-Testverfahren **Beobachtungskriterium:** • Durchführung eines Testverfahrens

Anhang: Materialpool

Sprachsensibel aufbereitete Materialien für den Sportunterricht in der Sekundarstufe I

Ziel des Materials

Der Pool liefert für jeden Jahrgang ein beispielhaftes Methoden-Werkzeug, mit dem eine im Lehrplan ausgewiesene sprachliche Standardsituation im Sportunterricht eingeführt, eingeübt und gesichert werden kann. Jedes Beispiel verbindet eine sportfachliche Handlung mit sprachlichen Hilfen, damit Schülerinnen und Schüler Bewegung, Spiel, Leistung oder Training zunehmend präzise beschreiben, erklären, analysieren, reflektieren und präsentieren können.

Hinweis zur Einordnung

Die Zuordnung folgt der Tabelle „Sprachliche Standardsituationen des Sportunterrichts“ im Vorwort dieses Lehrplans. Jede Standardsituation ist einem verbindlichen Anker-Unterrichtsvorhaben zugeordnet und dort unter „Weitere Vereinbarungen – Methoden“ ausgewiesen. Darüber hinaus können die Kopiervorlagen in weiteren passenden Unterrichtsvorhaben eingesetzt werden.

Jahrgang 5: Bewegungen beschreiben – Laufen, Springen, Werfen im Dreikampf

Sprachliche Standardsituation	Beschreiben: Bewegungsabläufe und Bewegungsmerkmale, z. B. Anlauf, Absprung, Landung, Armzug, Abwurfposition.
Unterrichtlicher Bezug	UV XII „Abgerechnet wird zum Schluss“: einen leichtathletischen Dreikampf (Laufen, Springen, Werfen) vorbereiten und durchführen. Schwerpunkt: Bewegungsmerkmale erkennen und sprachlich ordnen.
Methoden-Werkzeug	Phasenbild mit Wortgeländer: Die Bewegung wird in klare Phasen zerlegt. Zu jeder Phase wählen die Lernenden passende Fachwörter und formulieren einen vollständigen Satz.
Zielprodukt der Schülerinnen und Schüler	Eine kurze Bewegungsbeschreibung in 3-4 Sätzen.
Sprachliche Progression	Von einzelnen Fachwörtern über Satzstarter zu einer zusammenhängenden Bewegungsbeschreibung.

1. Lehrerhinweis: So wird die Standardsituation eingeübt

1. **Vormachen und Wahrnehmen:** Eine Schülerin oder ein Schüler zeigt die Bewegung. Die Lerngruppe nennt zunächst nur beobachtbare Merkmale, keine Bewertungen.
2. **Phasen ordnen:** Die Lehrkraft legt die Phasen sichtbar aus: Anlauf - Absprung/Abstoß/Abwurf - Flug/Bewegung - Landung/Abfangen.
3. **Wortgeländer nutzen:** Die Lernenden ordnen Fachwörter den Phasen zu und ergänzen Verben wie beschleunigen, abdrücken, schwingen, landen.
4. **Satzbau sichern:** Mit Satzstartern formulieren die Lernenden zunächst mündlich, danach schriftlich.
5. **Bewegung erneut ausführen:** Nach der Beschreibung wird die Bewegung noch einmal ausprobiert. So wird Sprache unmittelbar mit Bewegungserfahrung verbunden.

Sprachsensibler Fokus

Nicht jedes Kind muss sofort eine perfekte Bewegung zeigen. Entscheidend ist, dass sichtbare Bewegungsmerkmale sprachlich präzise gefasst werden: Was passiert zuerst? Was ist in der Hauptphase wichtig? Woran erkennt man eine sichere Landung?

2. Materialverweis auf den Anhang

Die schülernahe Kopiervorlage ist nicht mehr hier im Pool abgedruckt, sondern befindet sich als M1 im Anhang.

M1: Ich beschreibe eine Bewegung genau (Jahrgang 5, Standardsituation: Beschreiben)

Einsatz: Die Vorlage kann direkt kopiert oder als Stations-/Gruppenarbeitsblatt genutzt werden. Sie enthält Schreib- und Skizzenflächen für eigene Schülerlösungen.

3. Differenzierung und Sicherung

- **Unterstützung:** Fachwörter als Karten bereitlegen; Satzstarter mündlich vervollständigen lassen; nur zwei Phasen beschreiben.
- **Erweiterung:** Zusammenhängenden Text ohne Satzstarter schreiben; eine Verbesserung begründen; zwei Ausführungen vergleichen.
- **Sicherung:** Drei gelungene Bewegungsmerkmale werden an der Tafel gesammelt und als Klassensprachspeicher übernommen.

4. Mögliche kurze Sicherung im Plenum

- Welche Fachwörter helfen uns besonders beim Beschreiben?
- Welche Formulierung war genauer als nur „gut“ oder „schlecht“?
- Welche Bewegungsphase war sprachlich am schwierigsten?

Jahrgang 6: Spielregeln erklären und Regeländerungen begründen

Sprachliche Standardsituation	Erklären und Begründen: Spielregeln verständlich erklären und Entscheidungen bei Regelveränderungen begründen.
Unterrichtlicher Bezug	UV I „Gemeinsam und kooperativ“: kleine Spiele und Spielideen kooperativ durchführen, variieren und Regeln dokumentieren.
Methoden-Werkzeug	Regelkarte mit Operatorentraining: erklären = so beschreiben, dass andere spielen können; begründen = sagen, warum eine Regel sinnvoll ist.
Zielprodukt der Schülerinnen und Schüler	Eine vollständige Regelkarte zu einem kleinen Spiel mit begründeter Regeländerung.
Sprachliche Progression	Von Regelstichworten zu vollständigen Spielregeln mit Begründungssatz.

1. Lehrerhinweis: So wird die Standardsituation eingeübt

1. **Spiel erleben:** Die Lerngruppe spielt ein bekanntes kleines Spiel in der Ausgangsform.
2. **Regeln sammeln:** In Partnerarbeit werden Spielziel, Spielfeld, Material, Personen, Start, Ende und Fairplay-Regeln notiert.
3. **Operatoren klären:** Die Klasse unterscheidet: erklären beschreibt den Ablauf; begründen erklärt den Sinn oder Vorteil einer Regel.
4. **Regel verändern:** Gruppen verändern genau eine Regel und testen die Wirkung auf Spielfluss und Kooperation.
5. **Begründung formulieren:** Die Gruppen nutzen den Schreibrahmen: Wir verändern ..., weil ... Dadurch ...

Sprachsensibler Fokus

Viele Lernende können Regeln intuitiv anwenden, aber nicht präzise erklären. Das Methoden-Werkzeug zwingt zur Ordnung: Ziel, Ablauf, Grenzen, Rollen, Fairness. Die Begründung schützt vor beliebigen Regeländerungen.

2. Materialverweis auf den Anhang

Die schülernahe Kopiervorlage ist nicht mehr hier im Pool abgedruckt, sondern befindet sich als M2 im Anhang.

M2: Wir erklären ein Spiel und begründen eine Regeländerung (Jahrgang 6, Standardsituation: Erklären und Begründen)

Einsatz: Die Vorlage kann direkt kopiert oder als Stations-/Gruppenarbeitsblatt genutzt werden. Sie enthält Schreib- und Skizzenflächen für eigene Schülerlösungen.

3. Differenzierung und Sicherung

- **Unterstützung:** Regelkarte teilweise vorstrukturieren; Beispielregeln vorgeben; mündliche Erklärung vor schriftlicher Sicherung.
- **Erweiterung:** Zwei Regelvarianten vergleichen; Vor- und Nachteile formulieren; eine Regel aus Sicht von Fairness, Kooperation, Sicherheit oder Spielspaß begründen.
- **Sicherung:** Die beste Regelkarte wird als Modellkarte für spätere Spielentwicklungen aufbewahrt.

4. Mögliche kurze Sicherung im Plenum

- Welche Regel war für das Gelingen des Spiels besonders wichtig?
- Welche Regeländerung hat wirklich etwas verbessert?
- Woran erkennt man eine gute Begründung?

Jahrgang 7: Bewegungen beobachten und Rückmeldungen geben

Sprachliche Standardsituation	Beobachten und Rückmelden: Bewegungen kriteriengeleitet beschreiben und hilfreiches Feedback geben.
Unterrichtlicher Bezug	UV I „Übung macht den Meister“: leichtathletische Techniken durch gezieltes Lernen und Üben verbessern (Hochsprung, Kugelstoßen, Sprint).
Methoden-Werkzeug	Beobachtungsbogen mit Feedbackkarte: Beobachtungskriterien werden angekreuzt und anschließend mit wertschätzenden Satzbausteinen zurückgemeldet.
Zielprodukt der Schülerinnen und Schüler	Eine mündliche oder kurze schriftliche Rückmeldung: ein beobachtetes Merkmal, eine Begründung, ein konkreter Verbesserungstipp.
Sprachliche Progression	Von allgemeinem Lob zu kriterienbezogenem, nachvollziehbarem Feedback.

1. Lehrerhinweis: So wird die Standardsituation eingeübt

1. **Kriterien reduzieren:** Maximal drei Kriterien werden pro Übungsphase beobachtet, damit die Rückmeldung handhabbar bleibt.
2. **Beobachten statt bewerten:** Die Beobachterinnen und Beobachter notieren zuerst nur, was sie gesehen haben.
3. **Feedbackstruktur üben:** Die Rückmeldung folgt dem Muster: Wahrnehmung - Wirkung - Tipp.
4. **Tipp erproben:** Die ausführende Person setzt genau einen Tipp im nächsten Versuch um.
5. **Rückmeldequalität reflektieren:** Die Lernenden prüfen, ob der Tipp konkret genug war und wirklich geholfen hat.

Sprachsensibler Fokus

Feedback ist nur lernwirksam, wenn es konkret, beobachtbar und umsetzbar ist. „War gut“ reicht nicht. Die Rückmeldung muss sich auf ein vereinbartes Kriterium beziehen.

2. Materialverweis auf den Anhang

Die schülernahe Kopiervorlage ist nicht mehr hier im Pool abgedruckt, sondern befindet sich als M3 im Anhang.

M3: Feedback geben: sehen - sagen - verbessern (Jahrgang 7, Standardsituation: Beobachten und Rückmelden)

Einsatz: Die Vorlage kann direkt kopiert oder als Stations-/Gruppenarbeitsblatt genutzt werden. Sie enthält Schreib- und Skizzenflächen für eigene Schülerlösungen.

3. Differenzierung und Sicherung

- **Unterstützung:** Nur ein Kriterium beobachten lassen; mündliches Feedback mit Satzkarte; Partnerfeedback vor Gruppenfeedback.
- **Erweiterung:** Feedback mit Bewegungsphasen verbinden; Ursache-Wirkungs-Zusammenhang formulieren; mehrere Versuche vergleichen.
- **Sicherung:** Die Klasse sammelt Merkmale für gutes Feedback: konkret, freundlich, kriterienbezogen, umsetzbar.

4. Mögliche kurze Sicherung im Plenum

- Welche Rückmeldung war heute besonders hilfreich? Warum?
- Welche Formulierungen helfen, ohne zu verletzen?
- Was ist der Unterschied zwischen Beobachtung und Bewertung?

Jahrgang 8: Spielsituationen analysieren und taktische Entscheidungen erklären

Sprachliche Standardsituation	Analysieren und Erklären: Spielsituationen wahrnehmen, beschreiben und taktische Entscheidungen erläutern.
Unterrichtlicher Bezug	UV I „Kontrolliert volley spielen über ein Netz“: Volleyball vom 2:2 zum 3:3, taktische Grundsituationen (Feldaufteilung, Lauf- und Passwege).
Methoden-Werkzeug	Situationskarte mit Think-Pair-Share: erst allein wahrnehmen, dann zu zweit deuten, anschließend die taktische Entscheidung begründet erklären.
Zielprodukt der Schülerinnen und Schüler	Eine kurze taktische Erklärung: Situation - Entscheidung - Begründung.
Sprachliche Progression	Von der bloßen Spielszenenbeschreibung zur begründeten taktischen Entscheidung.

1. Lehrerhinweis: So wird die Standardsituation eingeübt

1. **Szene stoppen:** Eine Spielsituation wird eingefroren, fotografiert oder auf einer Taktiktafel nachgestellt.
2. **Wahrnehmen:** Die Lernenden beschreiben zunächst Ball, Raum, Mitspielerinnen/Mitspieler und Gegenspielerinnen/Gegenspieler.
3. **Entscheiden:** Sie wählen eine sinnvolle Handlung: spielen, sichern, verschieben, anbieten, angreifen.
4. **Begründen:** Die Entscheidung wird mit Raum, Ballflug, Positionen oder Regelbezug begründet.
5. **Im Spiel prüfen:** Die Entscheidung wird in einer kurzen Spielform erprobt und reflektiert.

Sprachsensibler Fokus

Taktik wird sprachlich oft zu schnell bewertet: „falsch gestanden“. Sprachsensibel ist der Zwischenschritt: Was sehe ich? Welche Möglichkeiten gibt es? Warum ist eine Entscheidung sinnvoll?

2. Materialverweis auf den Anhang

Die schülernahe Kopiervorlage ist nicht mehr hier im Pool abgedruckt, sondern befindet sich als M4 im Anhang.

M4: Taktik-Check: Spielsituationen erkennen und erklären (Jahrgang 8, Standardsituation: Analysieren und Erklären)

Einsatz: Die Vorlage kann direkt kopiert oder als Stations-/Gruppenarbeitsblatt genutzt werden. Sie enthält Schreib- und Skizzenflächen für eigene Schülerlösungen.

3. Differenzierung und Sicherung

- **Unterstützung:** Standbild statt Video; Auswahl aus zwei Handlungsmöglichkeiten; Fachwörter sichtbar aushängen.
- **Erweiterung:** Mehrere Handlungsoptionen vergleichen; alternative Entscheidung begründen; Rollen als Coach oder Schiedsrichter einbauen.
- **Sicherung:** Nach der Erprobung wird geprüft: Hat die Entscheidung im Spiel funktioniert? Warum oder warum nicht?

4. Mögliche kurze Sicherung im Plenum

- Welche Informationen muss ich wahrnehmen, bevor ich taktisch entscheide?
- Welche Fachwörter waren heute wirklich hilfreich?
- Wann ist eine taktische Entscheidung gut begründet?

Jahrgang 9: Eigene Leistung reflektieren und Bewegungsverbesserungen begründen

Sprachliche Standardsituation	Reflektieren und Bewerten: eigene Leistung einschätzen und Bewegungsverbesserungen begründen.
Unterrichtlicher Bezug	UV I „Das kann ich jetzt schon besser!“: Hochsprung (Flop) und Kugelstoßen festigen und Bewegungen mit Video- oder Partnerfeedback analysieren.
Methoden-Werkzeug	Reflexionsbogen mit Kriterienraster und Mini-Lerntagebuch: Ist-Zustand, Ziel, Maßnahme und Begründung werden verbunden.
Zielprodukt der Schülerinnen und Schüler	Eine begründete Selbsteinschätzung mit konkretem Trainings- oder Technikziel.
Sprachliche Progression	Von „ich war besser“ zu „ich habe Kriterium X verbessert, weil Maßnahme Y geholfen hat“.

1. Lehrerhinweis: So wird die Standardsituation eingeübt

1. **Kriterien transparent machen:** Vor der Übungsphase werden Technik- und Leistungskriterien gemeinsam geklärt.
2. **Ist-Zustand erfassen:** Die Lernenden notieren eine Beobachtung aus Video, Partnerfeedback oder eigener Wahrnehmung.
3. **Ziel auswählen:** Jede Person wählt genau ein Technikziel für die nächste Übungsphase.
4. **Maßnahme begründen:** Die Maßnahme wird nicht nur genannt, sondern mit dem Technikziel verknüpft.
5. **Entwicklung bewerten:** Am Ende wird geprüft, ob und woran eine Verbesserung erkennbar ist.

Sprachsensibler Fokus

Reflexion darf nicht zur bloßen Gefühlsaussage werden. Die Selbsteinschätzung braucht Kriterien und Belege: Beobachtung, Messwert, Videoausschnitt, Partnerfeedback oder Bewegungsgefühl.

2. Materialverweis auf den Anhang

Die schülernahe Kopiervorlage ist nicht mehr hier im Pool abgedruckt, sondern befindet sich als M5 im Anhang.

M5: Ich reflektiere meine Technik und begründe Verbesserungen (Jahrgang 9, Standardsituation: Reflektieren und Bewerten)

Einsatz: Die Vorlage kann direkt kopiert oder als Stations-/Gruppenarbeitsblatt genutzt werden. Sie enthält Schreib- und Skizzenflächen für eigene Schülerlösungen.

3. Differenzierung und Sicherung

- **Unterstützung:** Satzstarter vorgeben; ein Technikziel aus einer Auswahl wählen lassen; mündliche Reflexion mit Partnerin oder Partner vor schriftlicher Sicherung.
- **Erweiterung:** Videoanalyse mit Standbild begründen; Ursache-Wirkungs-Zusammenhang erläutern; eigenes Übungsprogramm ableiten.
- **Sicherung:** Zwei Lernende lesen anonymisierte Reflexionssätze vor. Die Klasse prüft: Ist das eine echte Begründung oder nur eine Behauptung?

4. Mögliche kurze Sicherung im Plenum

- Welche Belege machen eine Selbsteinschätzung überzeugend?
- Wann ist eine Verbesserung wirklich begründet?
- Welche Formulierungen vermeiden reine Behauptungen?

Jahrgang 10: Trainingsformen informieren und Zusammenhänge präsentieren

Sprachliche Standardsituation	Informieren und Präsentieren: Trainingsformen erklären und Zusammenhänge zwischen Belastung und Körperreaktion darstellen.
Unterrichtlicher Bezug	UV VI „Fit wie ein Turnschuh“: Ausdauer systematisch verbessern – Trainingsformen planen, durchführen und auswerten.
Methoden-Werkzeug	Expertenmethode mit Präsentationsgerüst und Fachwortnetz: Eine Trainingsform wird fachlich erklärt und auf Körperreaktionen bezogen.
Zielprodukt der Schülerinnen und Schüler	Eine 2-minütige Kurzpräsentation oder Stationskarte zu einer Trainingsform.
Sprachliche Progression	Von Informationsstichworten zur strukturierten fachlichen Kurzpräsentation mit Ursache-Wirkungs-Zusammenhang.

1. Lehrerhinweis: So wird die Standardsituation eingeübt

1. **Expertenthema vergeben:** Gruppen erhalten eine Trainingsform, z. B. Dauermethode, Intervallmethode, Fahrtspiel, Zirkeltraining.
2. **Fachwortnetz aufbauen:** Die Gruppen ordnen Begriffe: Belastung, Intensität, Dauer, Umfang, Pause, Puls, Atmung, Ermüdung, Erholung.
3. **Präsentationsgerüst nutzen:** Die Präsentation folgt: Definition - Durchführung - Körperreaktion - Nutzen - Beispiel.
4. **Praxisbezug herstellen:** Die Gruppe entwickelt eine kurze Übungsform oder Station und erklärt sie vor der Durchführung.
5. **Auswertung sichern:** Nach der Praxisphase werden Körperreaktionen gesammelt und mit der Trainingsform verbunden.

Sprachsensibler Fokus

Bei Präsentationen besteht die Gefahr, dass Informationen aufgezählt werden. Das Gerüst verlangt einen Zusammenhang: Welche Belastung wird gesetzt? Wie reagiert der Körper? Warum passt die Trainingsform zum Ziel?

2. Materialverweis auf den Anhang

Die schülernahe Kopiervorlage ist nicht mehr hier im Pool abgedruckt, sondern befindet sich als M6 im Anhang.

M6: Trainingsformen erklären und Körperreaktionen darstellen (Jahrgang 10, Standardsituation: Informieren und Präsentieren)

Einsatz: Die Vorlage kann direkt kopiert oder als Stations-/Gruppenarbeitsblatt genutzt werden. Sie enthält Schreib- und Skizzenflächen für eigene Schülerlösungen.

3. Differenzierung und Sicherung

- **Unterstützung:** Fachbegriffe mit kurzer Erklärung bereitstellen; Präsentationssatzanfänge vorgeben; Gruppen nur einen Zusammenhang ausarbeiten lassen.
- **Erweiterung:** Trainingsform mit einer anderen vergleichen; Belastungsgrößen genauer erläutern; Trainingsform für ein konkretes Ziel anpassen.
- **Sicherung:** Die Klasse erstellt ein gemeinsames Fachwortnetz „Ausdauertraining“ und ergänzt zu jeder Trainingsform eine typische Körperreaktion.

4. Mögliche kurze Sicherung im Plenum

- Welche Trainingsform passt zu welchem Ziel?
- Welche Körperreaktionen zeigen, dass Belastung stattfindet?
- Welche Erklärung war fachlich klar und warum?

Qualitätskriterien für weitere Materialien

Prüffragen für weitere Materialien

[ ]	Die sprachliche Handlung ist klar benannt: beschreiben, erklären, begründen, analysieren, reflektieren oder präsentieren.
[ ]	Fachbegriffe werden nicht nur genannt, sondern in einer sportlichen Handlung benutzt.
[ ]	Satzstarter unterstützen die Lernenden, ersetzen aber nicht das eigene Denken.
[ ]	Die Aufgabe verbindet Bewegungspraxis und Sprachhandlung unmittelbar.
[ ]	Es gibt eine kurze Sicherung, in der gute Formulierungen sichtbar gemacht werden.
[ ]	Die Aufgabe ist differenzierbar: weniger Phasen/Kriterien für Unterstützung, mehr Begründung/Vergleich für Erweiterung.
[ ]	Die sprachliche Progression ist erkennbar: Wort → Satz → zusammenhängende Erklärung/Reflexion.

Kopiervorlagen als Materialblätter (M1–M6)

Die folgenden DIN-A4-Seiten sind als direkt einsetzbare Kopiervorlagen gestaltet. Im Materialpool wird jeweils auf M1 bis M6 verwiesen.

- **M1:** Ich beschreibe eine Bewegung genau - Jahrgang 5 (Beschreiben)
- **M2:** Wir erklären ein Spiel und begründen eine Regeländerung - Jahrgang 6 (Erklären und Begründen)
- **M3:** Feedback geben: sehen - sagen - verbessern - Jahrgang 7 (Beobachten und Rückmelden)
- **M4:** Taktik-Check: Spielsituationen erkennen und erklären - Jahrgang 8 (Analysieren und Erklären)
- **M5:** Ich reflektiere meine Technik und begründe Verbesserungen - Jahrgang 9 (Reflektieren und Bewerten)
- **M6:** Trainingsformen erklären und Körperreaktionen darstellen - Jahrgang 10 (Informieren und Präsentieren)

M1 | Ich beschreibe eine Bewegung genau

Name: _____ Datum: _____ Partner/in: _____

Dein Auftrag

Schau dir eine Lauf-, Sprung- oder Wurfbewegung genau an. Beschreibe, was du sehen kannst. Schreibe erst Stichpunkte und formuliere danach ganze Sätze.

Wortgeländer	**Satzstarter**
Anlauf · Absprung/Abstoß/Abwurf · Flugphase · Landung/Abfangen · Arme · Beine · Körperspannung · Tempo	Am Anfang ... / Danach ... / Während ... / Am Ende ... / Wichtig ist, dass ...

1. Meine Stichpunkte zu den Bewegungsphasen

Anlauf / Start	Absprung / Abwurf	Flug / Bewegung	Landung / Abfangen
Ich sehe ...	*Ich sehe ...*	*Ich sehe ...*	*Ich sehe ...*

2. Meine Bewegungsbeschreibung

Schreibe nun 3-5 Sätze. Nutze mindestens drei Fachwörter.

3. Partnercheck

[ ] Fachwörter benutzt	[ ] Reihenfolge stimmt	[ ] genau beschrieben	[ ] nicht nur bewertet

M2 | Wir erklären ein Spiel und begründen eine Regeländerung

Name: _____ Datum: _____ Partner/in: _____

Dein Auftrag
Erklärt euer Spiel so, dass eine andere Gruppe es sofort spielen kann. Verändert danach genau eine Regel und begründet, warum diese Änderung sinnvoll ist.

Merke	**Satzstarter**
Erklären = jemand versteht den Ablauf. Begründen = jemand versteht den Sinn deiner Entscheidung.	Man spielt ... / Das Ziel ist ... / Wir verändern ... / Diese Regel hilft, weil ... / Dadurch ...

1. Unsere Regelkarte

Spielname	
Material / Spielfeld	
Ziel des Spiels	
Wichtige Regeln	

2. Unsere Regeländerung

Wir verändern folgende Regel:
Unsere Begründung: Die Änderung ist sinnvoll, weil ...

3. Kurzcheck vor der Vorstellung

[ ] Ablauf klar	[ ] alle können mitspielen	[ ] fair und sicher	[ ] Begründung passt

M3 | Feedback geben: sehen - sagen - verbessern

Name: _____ Datum: _____ Partner/in: _____

Dein Auftrag

Beobachte eine Bewegung mit höchstens drei Kriterien. Gib anschließend ein kurzes, freundliches und konkretes Feedback. Die Person probiert genau einen Tipp im nächsten Versuch aus.

Feedback-Regel	**Satzstarter**
1. Ich beschreibe, was ich gesehen habe. 2. Ich sage, warum das wichtig ist. 3. Ich gebe einen machbaren Tipp.	Mir ist aufgefallen, dass ... / Das hilft, weil ... / Mein Tipp ist ... / Probiere beim nächsten Versuch ...

1. Beobachtungsbogen

Kriterium	Das habe ich gesehen	Mein Tipp
1.		
2.		
3.		

2. Mein Feedback in ganzen Sätzen

So formuliere ich meine Rückmeldung:

3. Nach dem nächsten Versuch

[ ] Tipp ausprobiert	[ ] Bewegung wurde klarer	[ ] Tipp war konkret	[ ] Feedback war freundlich

M4 | Taktik-Check: Spielsituationen erkennen und erklären

Name: _____ Datum: _____ Partner/in: _____

Dein Auftrag

Halte eine Spielsituation kurz an. Beschreibe zuerst, was du siehst. Entscheide dann, welche Handlung sinnvoll ist, und begründe deine Entscheidung.

Sprachspeicher	**Satzstarter**
Raum · Mitspieler/in · Gegenspieler/in · Ballweg · freilaufen · anbieten · sichern · verschieben · angreifen · verteidigen	Ich sehe, dass ... / Eine Möglichkeit ist ... / Ich entscheide mich für ..., weil ... / Dadurch ...

1. Was sehe ich?

Ball / Spielgerät	freier Raum	Mitspieler/innen	Gegenspieler/innen

2. Skizze der Situation

Zeichne hier grob: Ball, Spieler/innen, freien Raum.

3. Meine taktische Entscheidung

Ich entscheide mich für ... , weil ...

4. Check nach dem Ausprobieren

[ ] Entscheidung war passend	[ ] Begründung nennt den Raum	[ ] Team hatte Vorteil	[ ] Alternative gefunden

M5 | Ich reflektiere meine Technik und begründe Verbesserungen

Name: _____ Datum: _____ Partner/in: _____

Dein Auftrag

Vergleiche zwei Versuche deiner Bewegung. Beschreibe deine Veränderung möglichst genau und begründe, warum diese Veränderung die Bewegung verbessert.

Wortgeländer	**Satzstarter**
vorher · nachher · Bewegungsphase · Tempo · Rhythmus · Abdruck · Körperposition · Bewegungsfluss · Stabilität	Im ersten Versuch ... / Im zweiten Versuch ... / Verbessert hat sich ... / Das ist besser, weil ... / Als Nächstes ...

1. Meine Technik vorher - nachher

Vorher: Das war noch schwierig	Nachher: Das hat sich verbessert

2. Woran erkenne ich die Verbesserung?

Beobachtung / Messwert / Video-Hinweis / Partnerfeedback:

3. Meine Begründung

Die Veränderung verbessert meine Bewegung, weil ...

4. Nächster Übungsschritt

[ ] ein Ziel notiert	[ ] Begründung passt	[ ] Fachwort benutzt	[ ] nächster Schritt klar

M6 | Trainingsformen erklären und Körperreaktionen darstellen

Name: _____ Datum: _____ Partner/in: _____

Dein Auftrag
Bereite eine kurze Experten-Erklärung vor. Erkläre eine Trainingsform und stelle dar, wie Belastung und Körperreaktion zusammenhängen.

Fachwörter	**Satzstarter**
Ausdauer · Belastung · Intensität · Dauer · Umfang · Pause · Puls · Atmung · Ermüdung · Anpassung · Erholung	Diese Trainingsform heißt ... / Sie passt zu ..., weil ... / Wenn die Belastung steigt, ... / Der Körper reagiert mit ...

1. Meine Expertenkarte

Trainingsziel *Was soll verbessert werden?*	
Trainingsform *Wie wird trainiert?*	
Belastung *Wie lange? Wie intensiv? Welche Pause?*	
Körperreaktion *Was merkt man am Körper?*	

2. Meine Mini-Präsentation

Notiere hier 4-5 Sätze für deine Erklärung:

3. Check

[ ] Trainingsform erklärt	[ ] Belastung beschrieben	[ ] Körperreaktion genannt	[ ] Zusammenhang klar