SEKUNDAR
SCHULE
DORMAGEN

Schulinterner Lehrplan der

Sekundarschule Dormagen für das Fach

Sport

Sek I

(Stand: April 2020)

Sport

Inhalt

Präambel	Seite 3
1. Rahmenbedingungen für die fachliche Arbeit	Seite 4
1.1 Leitbild für das Fach Sport	Seite 4
1.2 Qualitätsentwicklung und -sicherung	Seite 4
1.3 Sportstättenangebot	Seite 4
1.5 Fächerübergreifender / fächervernetzender Unterricht	Seite 5
1.6 Außerschulisches Sportangebot	Seite 5
1.7 Die Sportangebote im Ganztagsbereich	Seite 5
2. Entscheidungen zum Unterricht	Seite 7
2.1 Grundsätze zur Schul- und Unterrichtsorganisation	Seite 7
2.2 Obligatorik und Freiraum	Seite 7
2.3 Ziele des Sportunterrichts in den beiden Kompetenzstufen	Seite 7
2.4 Merkmale für den Unterricht in inklusiven Lerngruppen	Seite 8
2.5 Unterrichtsvorhaben in den Jahrgangsstufen 5 bis 10	Seite 8
2.6 Die Stundenverteilung	Seite 13
2.7 Kompetenzerwartungen	Seite 14
2.8 Absprachen der Fachkonferenz über didaktisch-methodische Entscheidungen	Seite 27
2.9 Hausaufgaben	Seite 27
3. Leistung und ihre Bewertung – Leistungskonzept	Seite 28
4. Qualitätsentwicklung und Evaluation	Seite 31
5. UV (Unterrichtsvorhaben) – Karten	Seite 31

Präambel

Die Sekundarschule Dormagen wurde im Jahr 2014 gegründet und befindet sich im Stadtteil Dormagen-Mitte. Der Stadtteil ist geprägt durch eine heterogene Sozialstruktur.
Die vierzügige Schule wird im Schuljahr 2018/2019 von ca. 500 Schülerinnen und Schülern der Jahrgangsstufen 5 bis 9 besucht.
Der verbindliche Sportunterricht vermittelt neben der Vielfalt der körperlichen und motorischen Aktivitäten und Handlungsmuster auch die Erfahrungen und Kompetenzen, die den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit der Entwicklung einer personalen Identität in sozialer Verantwortung eröffnet, so dass eine individualisierte und den Situationen entsprechende Handlungsfähigkeit entsteht.
Deshalb wird der Fokus auf die in den Rahmenvorgaben für den Schulsport verankerte pädagogische Leitidee, Entwicklungsförderung durch Bewegung, Spiel und Sport und die Erschließung der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur, gelenkt. Die Vermittlung der sportlichen Inhaltsbereiche wird unter nachfolgenden pädagogischen Perspektiven thematisiert: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern, sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten, etwas wagen und verantworten, das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen, kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen, Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln.
Ziel ist es, die notwendigen Impulse für die Grundlagen für die Teilnahme an einem Bewegungsleben in unserer Gesellschaft zu schaffen

1. Rahmenbedingungen der fachlichen Arbeit

1.1 Leitbild für das Fach Sport

Schulsport – sowohl der Sportunterricht als auch seine außerunterrichtlichen Anteile – nimmt mit seinen zahlreichen Facetten an der Sekundarschule Dormagen einen hohen Stellenwert im Schulprogramm und im Schulleben ein:

1.1.1 Die erzieherischen Potentiale werden durch den im Sport möglichen ganzheitlichen Zugang zu Schülerinnen und Schülern im Sport allgemein und unter spezifisch fokussierten Zielperspektiven vielfältig genutzt.

1.1.2 Verschiedenste Sportangebote dienen als Strukturierungselemente des Ganztagbetriebs im Rahmen von Arbeitsgemeinschaften und offenen Pausenangeboten (Kap. 1.6).

1.1.3 Über Sportangebote werden Kooperationen mit außerschulischen Partnern realisiert. Sie werden auch in wöchentlich stattfindenden Arbeitsgemeinschaften und Interessengemeinschaften an den Sportstätten der Schule angeboten.

1.1.4 Im Rahmen der Sporthelferausbildung erwerben die Schülerinnen und Schüler wertvolle Kompetenzen und sie werden befähigt, die Lehrerinnen und Lehrer vor allem in den Bereichen der Arbeitsgemeinschaften zu unterstützen.

1.2 Qualitätsentwicklung und -sicherung

Die Fachkonferenz ist der Qualitätsentwicklung und -sicherung des Faches Sport verpflichtet. Folgende Vereinbarungen werden als Grundlage einer teamorientierten Zusammenarbeit vereinbart:

Die Fachkonferenz Sport verpflichtet sich der Qualitätsentwicklung und -sicherung des Sportunterrichts. Sie verpflichtet sich zur regelmäßigen Teilnahme an Implementierungsveranstaltungen, Qualitätszirkeln für die Unterrichtsentwicklung im Fach Sport sowie an Fortbildungen im Rahmen der Unterrichtsentwicklung und Förderung des Schulsports.

Die Fachkonferenz verpflichtet sich zur Entwicklung eines Leitbildes mit dem Ziel der Förderung des Sports in der Schule. Das Leitbild ist der Schulöffentlichkeit vorzulegen und regelmäßig im Abstand von 5 Jahren zu evaluieren und fortzuschreiben. Die Schülerinnen und Schüler sowie die Eltern sind an der Evaluation zu beteiligen. Die Fachkonferenz verpflichtet sich zur Einführung eines Schulsportentwicklungsprogramms, das regelmäßig evaluiert und fortgeschrieben wird. Dazu erstellt sie einen Balkenplan, der die Arbeitsschwerpunkte sowie Entwicklung und Rechenschaftslegung gegenüber der Schulöffentlichkeit darlegt. Diese werden in den Jahreskalender der Schule aufgenommen und der Schulöffentlichkeit zu Beginn des Schuljahres vorgestellt.

1.3 Sportstättenangebot

Sportstätten der Schule:

- 1 kleine Sporthalle auf dem Schulgelände der Sekundarschule Dormagen
- Nutzung von 2 Dreifachhallen (Dreifachhalle neben der Schule und im Stadtteil Zons)
- Nutzung der Sporthalle Realschule
- Nutzung der Städtischen Schwimmhalle Dormagen

1.4 Unterrichtsangebot

durchgängig 2 stündig in allen Jahrgangsstufen 5 bis 9 (1 mal 90 Minuten)

1.5 Fächerübergreifender / fächervernetzender Unterricht
Die Schule hat neben dem sportlichen besonders auch einen ausgeprägten musikalischen Schwerpunkt, der sich besonders im Wahlpflichtfach „Darstellen und Gestalten“ realisiert. Um hier Themenschwerpunkte wie Pantomime, Tanztheater usw. zu vertiefen und zu vernetzen wird im Sportunterricht das Bewegungsfeld 6 „Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik, Tanz, Bewegungskünste“ mit insgesamt 9 Unterrichtsvorhaben (s. u.) stark akzentuiert. Im Zusammenhang mit dem Themenkomplex „Gesundheit“ werden Themen zu Fitness, Gesunde Ernährung / Adipositas, Stress und Entspannung der Fächer Naturwissenschaften (Biologie) und Hauswirtschaft unter sportlichen Aspekten in zahlreichen Unterrichtsvorhaben wieder aufgegriffen und vertieft.

1.6 Außerunterrichtliches Sportangebot
1.6.1 „Reine Sportangebote“:
Freie Mittagsangebote: AG Bereich
1.6.2 Interessensgemeinschaften und Schulmannschaften

1.7 Die Sportangebote im Ganztagsbereich
Bewegungs-, Spiel- und Sportmöglichkeiten gibt es für die Schülerinnen und Schüler

- in der Pause am Vormittag
- in der Mittagsfreizeit
- in Arbeitsgemeinschaften der 5./6. Jahrgänge
- in jahrgangsübergreifenden Angeboten der Jahrgänge 7. – 9. Jahrgänge

Die Bandbreite der Betätigung reicht von völlig freiem Spiel und Sport, über offenen, angeleitete Angebote bis hin zu gezieltem Lernen und Trainieren in festen Gruppen.
Im Einzelnen sehen die Möglichkeiten und Angebote in den verschiedenen Bereichen folgendermaßen aus:

1. Pause am Vormittag
Hier stehen die freien Spiel- und Sportmöglichkeiten im Vordergrund. Gelegenheit hierzu bietet sich auf dem Außengelände, wo neben Freiflächen und Büschen, die vielfältig genutzt werden, 2 Basketballkörbe, 1 DFB Mini-Fußballfeld, 1 kleiner Spielplatz mit Kletterwand und 1 Tischtennisplatte zur Verfügung stehen.
Im Schülercafe wird im Rahmen der aktiven Pause Bälle und andere Spielgeräte für drinnen und draußen ausgeliehen.
2. Mittagspause
In der Mittagspause gibt es die beschriebenen Möglichkeiten wie in der Pause am Vormittag.
3. Arbeitsgemeinschaften für die 5./6. Jahrgänge
Im Rahmen der verbindlichen Arbeitsgemeinschaften zählen die sportlichen Angebote wie Basketball, Fußball, Tanzen, Tischtennis, Badminton, Bewegungsspiele zu sehr beliebten Wahlmöglichkeiten.
Die Schülerinnen und Schüler entscheiden sich hier jeweils für ein Schulhalbjahr. Das heißt, hier handelt es sich um feste Gruppen, mit denen über einen längeren Zeitraum kontinuierlich gearbeitet wird.
4. Jahrgangsübergreifende Angebote für die 7.-10. Jahrgänge
Zu den jahrgangsübergreifenden Angeboten im sportlichen Bereich gehören:

- Die Schulmannschaften: Fußball
  Die Schülerinnen und Schüler entscheiden sich in der Regel für ein Jahr zur Teilnahme. Ziel ist hier gezieltes Training für die erfolgreiche Teilnahme an Freundschaftsspielen und an den Kreismeisterschaften der Schulen im Rhein-Kreis Neuss.
- Tanzprojekte
  In Zusammenarbeit mit außerschulischen Trägern werden Tanzprojekte durchgeführt, für die sich Schülerinnen und Schüler nach einer Einführung verbindlich anmelden. Am Ende eines solchen Projekts steht die Vorführung des Erarbeiteten.
- Sporthelferinnen und Sporthelfer
  Schülerinnen und Schüler lernen in einem Kurs, kleinere Schülergruppen bei Sportangeboten in der Mittagsfreizeit oder in einer AG anzuleiten und zu betreuen.

2. Entscheidungen zum Unterricht

2.1 Grundsätze zur Schul- und Unterrichtsorganisation

Der Freiraum wird genutzt, um bei parallelen Vorhaben in einer Stufe räumlich und materiell zu entzerren.
1 Die Unterrichtsvorhaben zum BF 3 „Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik“ liegen aus Witterungsgründen um die Sommerferien
2 Schwimmen findet für alle Klassen verbindlich 2 stündig im 6. Jahrgang statt.

2.2 Obligatorik und Freiraum

Der gesamte laut Stundentafel erteilte Sportunterricht ist darauf ausgerichtet die umfassende Handlungskompetenz in Bewegung, Spiel und Sport zu erreichen. Hierzu dient sowohl die in Form der Kompetenzerwartungen des Kernlehrplans differenziert ausgewiesene Obligatorik (ca. zwei Drittel der Stunden), als auch der durch die Fachkonferenz auf die spezifischen Voraussetzungen, Bedingungen und das sportliche Leitbild der Schule passgenau abgestimmte Freiraum (ca. ein Drittel der Stunden). Obligatorik und Freiraum unterliegen dabei gleichermaßen den Rahmenvorgaben für den Schulsport und damit dem Doppelauftrag und der Verpflichtung zu erziehendem Sportunterricht. Während aber die Obligatorik die unverzichtbare standardisierte Grundlage bildet, soll der Unterricht im Freiraum auf die individuellen, lerngruppenbezogenen und schulspezifischen Bedingungen und Ziele im Sportunterricht ausgerichtet sein. Dies wären z. B. das spezifische Sportstättenangebot mit seinen besonderen Möglichkeiten (Eishockeyhalle, Kletterwände, Ruderhaus, o. ä.; aber auch schulspezifische Kooperationen oder in der Gemeinde besonders tradierte Sportarten, die so ebenso berücksichtigt werden können wie sportbezogenen Besonderheiten einzelner Lerngruppen. So sollen die Angebote des Freiraums den Kompetenzerwerb vertiefen und erweitern.
Die Fachkonferenz der Sekundarschule hat sich folgendermaßen entschieden:
Das Basketball als verbindliches Mannschaftsspiel und Badminton als verbindliches Partnerspiel im Rahmen der Obligatorik festgelegt werden (Beide Spiele werden im Profil der Sek II i. d. R. weitergeführt), soll die Handlungskompetenz in diesem Bewegungsfeld erweitert werden, indem in einem Teil des Freiraums weitere große Spiele und ergänzende Partnerspiele thematisiert werden.
Weiterhin soll der Freiraum genutzt werden, um aktuelle pädagogische Bedarfe (besonders genderbezogene und kooperative Themen im Sport) und spezifische Interessen der konkreten Lerngruppen zeitnah zu berücksichtigen.

2.3 Ziele des Sportunterrichts in den beiden Kompetenzstufen

Die Kompetenzerwartungen der Bewegungsfelder sind spiralcurricular und in den Anforderungen progressiv formuliert. Bei der Planung der daraus resultierenden Unterrichtsvorhaben wurde dies berücksichtigt: In den Unterrichtsvorhaben der 1. Kompetenzstufe prägen Aspekte der Wahrnehmung und des Erprobens im Sinne eines Kennenlernens neuer Bewegungs- und Handlungsformen und eine Festigung kooperativen und sozialen Verhaltens die vorrangigen Zielperspektiven. Das Arrangement des Unterrichts ist noch stärker durch Anleitung geprägt und kognitive Anforderungsbereiche bewegen sich vorrangig auf dem Niveau des Beschreibens und Erläuterns. In den Unterrichtsvorhaben der 2. und 3. Kompetenzstufe werden zunehmend komplexere Themen der Wahrnehmung, aber auch der Leistungsoptimierung bearbeitet. Der Unterricht wird zunehmend durch stärker selbstgesteuerte Arrangements im Bereich der individuellen (Teil-)Ziele und Lernwege ebenso geprägt, wie durch eine zunehmende Verantwortung für Unterrichtselemente (z. B. Vorbereitung des Erwärmens, Einführungsreferate etc.) durch die Schülerinnen und Schüler und soll so die Sozialkompetenz als Teil der allge-

meinen Handlungskompetenz weiter fördern. In den Reflexionen werden vermehrt metakognitive Aspekte thematisiert und so die Anforderungen zunehmend in den Bereich der Analyse und Beurteilung angehoben.

2.4 Merkmale für den Unterricht in inklusiven Lerngruppen

Entsprechend der verschiedenen Förderbedarfe muss zielgleich / zieldifferent unterrichtet werden.

2.5 Unterrichtsvorhaben in den Jahrgangsstufen 5 bis 10

Die Fachschaft Sport hat für alle Jahrgangsstufen sowie für alle Bewegungsfelder und Sportbereiche Unterrichtsvorhaben entwickelt, die einen kontinuierlichen und vertieften Aufbau von Bewegungs- und Wahrnehmungs-, Methoden- und Urteilskompetenz vor dem Hintergrund inhaltlicher Schwerpunkte aus den Inhaltsfeldern ermöglichen. Die unterschiedlichen Farben markieren die einzelnen Bewegungsfelder und Sportbereiche, die dem jeweiligen Unterrichtsvorhaben zu Grunde liegen:

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

Überblick über alle Unterrichtsvorhaben

BF 1
UV in 5 und 6
UV 1: sich zusammen anstrengen und Spaß haben – bewegungsintensive Lauf- und Staffelspiele spielen, Belastungssituationen erkennen und verstehen
Jahrgang 6
UV 2: Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten – allgemeines Aufwärmen funktionsgerecht und strukturiert durchführen
UV 3: Wo sind meine persönlichen konditionellen Stärken? – Stärken und Schwächen psycho-physischer Leistungsfähigkeit erkennen, langfristig verbessern sowie Entspannung lernen
UV in 7 und 8
UV 4: Sport ist so vielseitig! – sich durch sachgerechtes Aufwärmen auf verschiedene Anforderungen vorbereiten
UV 5: Wie fit bin ich? – Wie werde ich besser? – seine Fitness und Grundprinzipien des Trainings sowie eine weitere Entspannungstechnik anwenden
UV in 9 und 10
UV 6: Wie bereite ich mich gezielt für spezifische Sportarten vor und nach? – selbständig spezifische Aufwärm- und Trainingsmethoden für ausgewählte Sportarten anwenden und im „Cool down“ passende Entspannungsmethoden einsetzen

BF 2
UV in 5 und 6
UV 1: Welche (Pausen-)Spiele machen am meisten Spaß? – verschiedene Spielideen kriteriengeleitet einschätzen, Regeln sinnvoll variieren und Lieblingsspiele (er-)finden
Jahrgang 6
UV 2: Systematisch und strukturiert spielen lernen – grundlegende Spielfertigkeiten und -fähigkeiten in kleinen Spielen anwenden
UV in 7 und 8
UV 3: Was macht die Unterschiede der Spiele aus? – Grundideen und Strukturen verschiedener Spiele analysieren, vergleichen und verändern
UV in 9 und 10
UV 4: Wie spielt man eigentlich woanders? – Spiele aus anderen Kulturen spielen und verstehen
UV 5: Was ist eigentlich „unser Spiel“? – geeignete Spielformen kriteriengeleitet entwickeln, erproben und variieren

BF 3
UV in 5 und 6
UV 1: Laufen über Stock und Stein – Laufen in seiner Vielfalt anwenden
UV 2 Große Sprünge machen – Springen in seiner Vielfalt anwenden
UV 3: Ganz schön aus der Puste? – mit Freude ohne Unterbrechung ausdauernd laufen können
UV 4: Höher, schneller, weiter – einen leichtathletischen Wettkamp idividuell vorbereiten und gemeinsam durchführen
UV in 7 und 8
UV 5: Weitwerfen… gar nicht so schwer – wie weites Werfen gelingen kann
UV 6: Leistung relativ - individuellen Voraussetzungen in Wettkampfsituationen gerecht werden
UV 7: Weitsprung lernen – eine Technik erfahren, verstehen und anwenden
UV 8: Fit und gesund! – ausdauerndes Laufen systematisch verbessern
UV in 9 und 10
UV 9: Das hab ich noch nie gemacht! – Hochsprung oder Kugelstoß oder Hürdenlauf als neue Herausforderung annehmen
UV 10: Fit und gesund! – ausdauerndes Laufen systematisch verbessern
UV 11: Einen Orientierungslauf im Gelände planen und durchführen

BF 4
BF 4 nur in Jahrgang 5
UV 1: Kunststücke im Wasser – grundlegende Erfahrungen zur Wasserbewältigung als Voraussetzung für sicheres Schwimmen nutzen
UV 2: Auf dem Bauch geht's am einfachsten – Das Brustschwimmen als grundlegende Technik erarbeiten
UV 3: Wasserspringen ohne Angst und Übermut! – durch vielfältige Sprünge seine Grenzen ausloten
UV 4: Tauchen! – sich unter Wasser orientieren und zunehmend sicher bewegen
UV 5: Fit und leistungsstark – in selbst gewählter Schwimmtechnik ausdauernd schwimmen können
BF 4 nur in Jahrgang 7
UV 6: Vom Bauch auf den Rücken – beim Erlernen des Rückenschwimmens die eigene Wassersicherheit verbessern
UV 7: Das eigene Schwimmtraining individuell gestalten – sich Ausdauerziele setzen und diese beharrlich verfolgen
UV 8: Sich selbst retten können – Gefahren im Wasser sicher begegnen
UV 9: Tauchen, aber sicher ! – Startsprung und Tauchphase sicher anwenden

BF 5
UV in 5 und 6
UV 1: Balancieren, Stützen, Rollen und Co. – grundlegende turnerische Bewegungsfertigkeiten spielerisch erfahren lernen
Jahrgang 6
UV 2: Schwingen, Stützen und Springen – an unterschiedlichen Turngeräten sicher turnen
UV in 7 und 8
UV 3: Zusammen macht's noch mehr Spaß! – grundlegende Bewegungsfertigkeiten am Boden für die Gestaltung einer Partner- oder Gruppenkür nutzen
UV 4: Akrobatische Kunststücke – eine Gruppengestaltung erarbeiten, präsentieren und bewerten
UV in 9 und 10
UV 5: Le Parkour – Hindernisse kreativ, schnell und sicher überwinden
UV 6: Mit Sicherheit! – Felgenbewegungen an Reck oder Barren sachgerecht und situationsbezogen mit Sicherheits- und Hilfestellung turnen

BF 6
UV in 5 und 6
UV 1: Gynmastisches Laufen, Hüpfen und Springen – einfache technisch-koordinative Grundformen
Jahrgang 6
UV 2: Handgeräte als Anlass für Übungs- und Gestaltungsprozesse nutzen
UV 3: Klang, Rhythmus und Musik als Impuls für Bewegungsgestaltung nutzen

UV in 7 und 8
UV 4: Hip-Hop, Breakdance und Co. – gemeinsam Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen
UV 5: Bewegungskünste entwickeln und präsentieren
UV 6: Fint in Form – tänzerische und gymnastische Elemente für eine Fitnessgymnastik nutzen
UV in 9 und 10
UV 7: Stepp-Aerobic – eine in Gruppen erarbeitete Choreographie präsentieren und bewerten
UV 8: Tänze aus anderen Kulturen kennen lernen, variieren und präsentieren
UV 9: Mit turnerischen und gymnastisch-tänzerischen Elementen Bewegungstheater gestalten

BF 7
UV in 5 und 6
UV 1: Ich kann im Team mit- und gegeneinander spielen! – einfache Aufgaben in Mannschaftsspielen taktisch sicher und regelgeleitet bewältigen
Jahrgang 6
UV 2: Mit dem Partner mit- und gegeneinander spielen! – einfache Aufgaben in Partnerspielen taktisch sicher und regelgeleitet bewältigen
UV in 7 und 8
UV 3: Gegeneinander spiellen und gewinnen wollen – das ausgewählte Mannschaftsspiel regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen
UV 4: Die gegnerischen Spieler überlisten – komplexe Spielsituationen im ausgewählten Mannschaftsspiel wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln
UV in 9 und 10
UV 5: immer passend, um zu gewinnen – taktische und technische Parameter im Mannschaftsspiel situativ anpassen
UV 6: Ich will gewinnen! – sich im Partnerspiel fair aber wettkampforientiert verhalten
UV 7: Wir planen ein Turnier für die Klasse(n) und erproben es! – ein Turnier (für die eigene Klasse oder Jahrgangsstufe) sowie die Übernahme von Schiedsrichtertätigkeiten organisieren, erproben und evaluieren

BF 8
UV in Jahrgang 6
UV 1: Rollen unter den Füßen? – grundlegende Fertigkeiten beim Inlinescaten erwerben
UV in 7 und 8
UV 2: Schlittschuhlaufen geht dann fast von selbst! – Übertragen der Grundfertigkeiten des Inlinescatens auf das Eislaufen **Projekttag**
UV in 9 und 10
UV 3: Rollhockey, rasant aber sicher! – Inlinerfertigkeiten angepasst beim Hockey anwenden

BF 9
UV in Jahrgang 6
UV 1: Jeder ist anders – individuelle Voraussetzungen bei normungebundenen Kampfformen berücksichtigen
UV in 7 und 8
UV 2: Judo und Ringen – fair und angepasst miteinander kämpfen – auch mit Handicap
UV in 9 und 10
UV 3: Festhalten und Befreien – Lösungen für (Boden-)Zweikampfsituationen gemeinsam entwickeln und für den kontrollierten Kampf nutzen

2.6 Die Stundenverteilung
der Lehrplanvorgaben
(ca. 70% des Sportunterrichtes)

	Jahrgang					
	5	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
(1) Den Körper wahrnehmen	5	5	5	5	5	5
(2) Das Spielen entdecken	10	6	6	6	6	2
(3) Laufen, Springen, Werfen	10	10	12	12	12	12
(4) Bewegen im Wasser		36				
(5) Bewegen an Geräten	12	6	12	12	12	12
(6) Gestalten, Tanzen	12	4	12	8	12	12
(7) Spielen in und mit	10	6+6	14+10	14+10	14+8	14
(8) Gleiten, Fahren, Rollen	6	6	6			
(9) Ringen und Kämpfen (10)	6	6				

2.7 Kompetenzerwartungen

Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2)

Ende der Jahrgangsstufe 6:

Kompetenzbereich	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten ansatzweise situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden einfache Bewegungsspiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele – auch eigenverantwortlich – fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Gelingensbedingungen benennen und erläutern kleine Spiele gemäß vorgegebener Spielideen und Regeln – orientiert an Raum, Zeit, Spielerinnen und Spielern sowie am Spielmaterial – selbständig spielen und situationsbezogen an veränderte Rahmenbedingungen anpassen
Methodenkompetenz	einfache Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern
Urteilskompetenz	Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten

Ende der Jahrgangsstufe 8:

Kompetenzbereich	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	ausgewählte spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiterentwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden in unterschiedlichen Spielen nach vorgegebenen Kriterien mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln
Methodenkompetenz	ausgewählte Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern
Urteilskompetenz	Spiele hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele grundlegend beurteilen

Ende der Jahrgangsstufe 10:

Kompetenzbereich	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	komplexere spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiterentwickeln und situationsgerecht in Spielen anwenden in unterschiedlichen Spielen mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln Spiele aus anderen Kulturen vor dem jeweiligen kulturellen Hintergrund selbständig spielen und an veränderte Rahmenbedingungen anpassen
Methodenkompetenz	komplexe Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern
Urteilskompetenz	Spiele – auch aus anderen Kulturen oder dem Behindertensport – hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele beurteilen Heterogenitätsdimensionen (körperliche Voraussetzungen, Geschlecht, Leistungsunterschiede, soziokulturelle Hintergründe) erkennen und beurteilen

Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik (3)
Ende der Jahrgangsstufe 6:

Kompetenzbereich	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (lauf, Sprung und Wurf) ausführen und in Variationen in Spielformen sowie mit unterschiedlichen Materialien anwenden leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weisprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitsniveau individuell oder teamorientiert ausführen Laufen über Stock und Stein beim Laufen eine Ausdauerleistung (siehe Sportabzeichen) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen sowie grundlegende körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen benennen einen leichtathletischen Mehrkampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens durchführen
Methodenkompetenz	leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen

	grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden
Urteilskompetenz	die individuelle Gestaltung des Lauftempos bei einer Ausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen

Ende der Jahrgangsstufe 8:

Kompetenzbereich	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung und Wurf) leichtathletischer Disziplinen ausführen und erläutern sowie für das Aufwärmen nutzen leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitsniveau individuell und teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen beim Laufen eine Ausdauerleistung (siehe Sportabzeichen) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen sowie grundlegende körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen beschreiben einen leichtathletischen Mehrkampf unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampfverhaltens durchführen und unter Berücksichtigung von Interessens- und Leistungsunterschieden variieren
Methodenkompetenz	unter Anleitung für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren
Urteilskompetenz	die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit und die Leistungsfähigkeit der Wettkampfgruppe grundlegend beurteilen

Ende der Jahrgangsstufe 10:

Kompetenzbereich	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	leichtathletische Disziplinen (Lauf, Sprung, Wurf oder Stoß) auf erweitertem technisch-koordinativen Fertigkeitsniveau ausführen und grundlegende Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten in ihrer Funktion erläutern eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z. B. Hochsprung, Kugelstoßen) in der Grobform ausführen beim Laufen eine Ausdauerleistung (siehe Sportabzeichen) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit, - erbringen und einzelne Belastungsgrößen beim Ausdauertraining benennen sowie Auswirkungen auf die Gesundheit beschreiben

	einen weiteren leichtathletischen Wettkampf (z. B. Mehrkampf Biathlon, Triathlon, Orientierungslauf, Spielfest, Sportabzeichen) einzeln oder in der Mannschaft unter Berücksichtigung individueller Voraussetzungen und angemessenen Wettkampfverhaltens vorbereiten und durchführen
Methodenkompetenz	leichtathletische Wettkampfregeln erläutern und gemeinsam einen leichtathletischen Mehrkampf für die eigene Lerngruppe organisieren sowie dessen Umsetzung auswerten selbständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen
Urteilskompetenz	die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen

Bewegen im Wasser – Schwimmen (4)
Ende der Jahrgangsstufe 6:

Kompetenzbereich	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotation (um die Längs-, Quer- und Tiefenachse) im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern sowie grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen eine Schwimmtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und einfacher Form der Wende auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau ausführen eine Ausdauerleistung (ca. 10 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen das Springen und Tauchen in unterschiedlichen Situationen (u. a. Sportschwimmen, Rettungsschwimmen) funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen Gewichte und Gegenstände transportieren und deren Auswirkungen auf das Schwimmen erläutern
Methodenkompetenz	einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten

	Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z. B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden
Urteilskompetenz	Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen

Ende der Jahrgangsstufe 8:

Methodenkompetenz	einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z. B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden
Urteilskompetenz	Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen

Bewegen an Geräten – Turnen (5)
Ende der Jahrgangsstufe 6:

Kompetenzbereich	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrechterhalten technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen (z. B. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben elementare Bewegungsformen und grundlegende Bewegungsfertigkeiten an Turngerätgen (Boden, Hang- und Stützgeräte) ausführen Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten oder Gerätekombinationen fließend verbinden und an einer Gerätebahn in der Grobform turnen Erwerb des Geräteturnabzeichens (DTB)
Methodenkompetenz	Turngeräte sicher transportieren und sachgerecht kooperativ auf- und abbauen in turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln sowie Kriterien für sicherheits- und gesundheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden Grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen anwenden können

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

Ende der Jahrgangsstufe 8:

Kompetenzbereich	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	grundlegende Bewegungsfertigkeiten an ,Turngeräten (Sprung, Reck, Stufen- oder Parallelbarren) ausführen sowie Bewegungen variieren und kombinieren gemeinsam (z. B. synchron) eine turnerische Bewältigung von Gerätebahnen und Gerätekombinationen realisieren
Methodenkompetenz	den Aufbau von Geräten und Gerätekombinationen nach vorgegebenen Anleitungen weitgehend selbständig organisieren und kooperativ durchführen grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen sowie vertrauensbildende Maßnahmen beschreiben und situationsangemessen anwenden
Urteilskompetenz	Bewegungssituationen und Bewegungsarrangements im Hinblick auf Sicherheit und Gesundheit beurteilen Geräteaufbauten unter Sicherheitsaspekten beurteilen

Ende der Jahrgangsstufe 10:

Kompetenzbereich	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	an Turngeräten oder Gerätekombinationen turnerische Bewegungen auf der Basis individueller Fähigkeiten normungebunden oder normgebunden ausführen und verbinden, am Beispiel Parcours eine turnerische oder akrobatische Gruppengestaltung kooperations- und teamorientiert unter Berücksichtigung der individuellen Fähigkeiten und Leistungsmöglichkeiten entwickeln, einüben und präsentieren sowie dazu Ausführungs- und Gestaltungskriterien benennen an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen
Methodenkompetenz	In Gruppen selbständig, aufgabenorientiert und sozial verträglich üben sowie für sich und andere verantwortlich Aufgaben im Übungs- und Lernprozess übernehmen Zwischen Sicherheitsstellung und Hilfeleistung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und deren Funktionen erläutern

Urteilskompetenz	Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-koordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen die eigene Leistung und die Leistung anderer in Lern-, Übungs- und Gestaltungsprozessen sowie eine Präsentation bewerten

Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik / Tanz, Bewegungskünste (6)
Ende der Jahrgangsstufe 6:

Kompetenzbereich	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit und ohne Handgerät z. B. Ball, Reifen, Seil bzw. mit Klang- oder Rhythmusinstrumenten ausführen und grundlegend beschreiben mit ungewöhnlichen Materialien (z. B. Alltagsobjekte) experimentieren und ausgewählte Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens auf andere Objekte übertragen grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u. a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung sowie Synchronität von Körper / Musik und Partnerin / Partner) wahrnehmen und in Bewegungsgestaltungen (z. B. Gymnastik, Tanz, Pantomime) allein oder in der Gruppe in Ansätzen anwenden
Methodenkompetenz	durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder Gestaltungsaufgaben lösen einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen oder Übungsfolgen unter Berücksichtigung ausgewählter Gestaltungskriterien gestalten.
Urteilskompetenz	einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen auf der Basis vorgegebener Kriterien bewerten

Ende der Jahrgangsstufe 8:

Kompetenzbereich	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewegens ausführen, kombinieren und als Ausgangspunkt für Bewegungsgestaltungen nutzen Objekte und Materialien für das ästhetisch-gestalterische Bewegungshandeln auswählen und variieren ausgewählte Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung sowie Synchronität von Körper / Musik und Partnerin / Partner) in Bewegungsgestaltungen – auch in der Gruppe – anwenden und variieren

	Bewegungsgestaltungen (z. B. Paar- oder Gruppentänze, Fitnesschoreografien) in rhythmischen Strukturen zu Musik -auch in der Gruppe – umsetzen und präsentieren
Methodenkompetenz	sich mit Partnerinnen und Partnern absprechen und gemeinsame Lösungen von komplexeren Gestaltungsaufgaben entwerfen, gestalten und präsentieren
Urteilskompetenz	die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach ausgewählten Kriterien beurteilen

Ende der Jahrgangsstufe 10:

Kompetenzbereich	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewegens – auch in der Gruppe ausführen und durch Erhöhung des Schwierigkeitsgrades oder durch Erhöhung der Komplexität verändert Objekte und Materialien in das ästhetisch-gestalterische Bewegungshandeln integrieren Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung sowie Synchronität von Körper / Musik und Partner) in Bewegungsgestaltungen – auch in der Gruppe – auf erweitertem Niveau anwenden und zielgerichtet variieren ausgehend von vorgegebenen Gestaltungsabsichten, -aufgaben und -anlässen eigene Kompositionen (z. B. Fitnesschoreografien in der Gruppe, tänzerische Gruppengestaltung) entwickeln, umsetzen und präsentieren
Methodenkompetenz	ihr ästhetisch-gestalterisches Bewegungsrepertoire aus unterschiedlichen Bereichen (z. B. Schulgaben entwerfen, beschreiben und präsentieren, Sport, Hobbys, Trends der Jugendkultur) für eine Präsentation (z. B. auch Schulaufführung) nutzen
Urteilskompetenz	bewegungsbezogene Klischees (u. a. Geschlechterrollen) beim Gestalten, Tanzen, Darstellen kritisch bewerten und beurteilen

Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (7) (Schwerpunkt Basketball)
Ende der Jahrgangsstufe 6:

Kompetenzbereich	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten in der Grobform anwenden und benennen (z. B. Passen, Dribbeln, Werfen)

	sich in Spielsituationen und in einem vereinfachten großen Spiel gegenüber Mitspieler/innen und Gegner/innen fair verhalten und mannschaftsdienlich spielen sich in einfachen Handlungs- / Spielsituationen taktisch angemessen verhalten
Methodenkompetenz	spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und umsetzen grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktionen benennen
Urteilskompetenz	die eigenen technischen, koordinativen Fertigkeiten an Hand vorgegebener Kriterien grundlegend beurteilen einfache Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen

Ende der Jahrgangsstufe 8:

Kompetenzbereich	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	in Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten anwenden, beschreiben und Korrekturhilfen umsetzen Konflikte mit Mit- und Gegenspielern in Spielsituationen selbständig lösen sich in komplexen Handlungs- / Spielsituationen taktisch angemessen verhalten (z. B. grundlegende Angriffsstrategien, Manndeckung) das Sportspiel fair, mannschaftsdienlich und regelgerecht spielen
Methodenkompetenz	grundlegende Spielregeln situationsgemäß verändern und vereinbaren und die Folgen der Regelveränderungen erläutern ein Basketballspiel organisieren, durchführen und Schiedsrichtertätigkeiten gemäß gegebener Regeln übernehmen
Urteilskompetenz	verschiedene komplexere Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen

Ende der Jahrgangsstufe 10:

Kompetenzbereich	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	komplexe technische, koordinative Fertigkeiten in Spielsituationen anwenden, erläutern und Korrekturhilfen geben

	Merkmale des fairen Spielens reflektieren und erläutern sowie sich aktiv für faire Spielprozesse einsetzen taktisches Verhalten in Handlungs- / Spielsituationen situationsgemäß ändern und erläutern (z. B. erweiterte Angriffsstrategien) Basketball auf fortgeschrittenem Niveau regelgerecht, fair mit- und gegeneinander spielen
Methodenkompetenz	Darstellungen (z. B. Graphik, Foto, Film) von Spielsituationen erläutern und umsetzen Spielregeln unter konstitutiven, strategischen und sozialen Aspekten unterscheiden und situationsgerecht anpassen ein Basketballspiel und ein Turnier selbständig organisieren und Schiedsrichtertätigkeit nach komplexem Regelwerk übernehmen
Urteilskompetenz	die eigenen technischen, koordinativen Fertigkeiten differenziert beurteilen die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen

Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (7) (Schwerpunkt Badminton)
Ende der Jahrgangsstufe 6:

Kompetenzbereich	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten in der Grobform anwenden und benennen sich in Spielsituationen gegenüber Mitspieler/innen und Gegner/innen fair verhalten und mannschaftsdienlich spielen sich in einfachen Handlungs- / Spielsituationen taktisch angemessen verhalten Grobform - Aufschlag - Clear - Drop
Methodenkompetenz	spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und umsetzen

Urteilskompetenz	die eigenen technischen, koordinativen Fertigkeiten an Hand vorgegebener Kriterien grundlegend beurteilen einfache Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen

Ende der Jahrgangsstufe 8:

Kompetenzbereich	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	in Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten anwenden, beschreiben und Korrekturhilfen umsetzen Konflikte mit Mit- und Gegenspielern in Spielsituationen selbständig lösen
Methodenkompetenz	grundlegende Spielregeln situationsgemäß verändern und vereinbaren und die Folgen der Regelveränderungen erläutern Königsturnier
Urteilskompetenz	siehe Jahrgang 6

Ende der Jahrgangsstufe 10:

Kompetenzbereich	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	technische, koordinative Fertigkeiten in Spielsituationen anwenden, erläutern und Korrekturhilfen geben taktisches Verhalten in Handlungs- / Spielsituationen situationsgemäß ändern und erläutern das ausgewählte große Sportspiel auf fortgeschrittenem Niveau spielen und die spielspezifischen Gelingensbedingungen erläutern das ausgewählte Partnerspiel auf fortgeschrittenem Niveau regelgerecht, fair mit- und gegeneinander spielen und die spielspezifischen Gelingensbedingungen erläutern
Methodenkompetenz	Darstellungen (z. B. Graphik, Foto, Film) von Spielsituationen erläutern und umsetzen Spielregeln unter konstitutiven, strategischen und sozialen Aspekten unterscheiden und situationsgerecht anpassen Sportspiele und Spielwettkämpfe selbständig organisieren und Schiedsrichtertätigkeit nach komplexem Regelwerk übernehmen
Urteilskompetenz	die eigenen technischen, koordinativen Fertigkeiten differenziert beurteilen

	die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen

Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport (8)
Ende der Jahrgangsstufe 6:

Kompetenzbereich	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	sich mit einem Gleit- oder Fahr- oder Rollgerät sicher fortbewegen, sowie die Fahrtrichtung ändern, ausweichen und bremsen. Hindernisse geschickt umfahren sowie situations- und sicherheitsbewusst beschleunigen und bremsen Bewegungsabläufe beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter ökonomischen oder gestalterischen Aspekten ausführen sowie dabei eigene Fähigkeiten und Grenzen berücksichtigen
Methodenkompetenz	grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen beschreiben und verlässlich einhalten Gefahrensituationen in ausgewählten Lern- und Übungsprozessen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen erkennen
Urteilskompetenz	Gefahrenmomente beim Gleiten oder Fahren oder Rollen für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen (z. B. Gefälle, Kreuzungen, Wind

Ende der Jahrgangsstufe 8:

Kompetenzbereich	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	komplexere Bewegungsabläufe des ausgewählten Schwerpunktes beim Gleiten oder Fahren oder Rollen kontrollieren und eine vorgegebene Strecke / Parcours schnell oder ausdauernd bewältigen
Methodenkompetenz	Gefahrensituationen in ausgewählten Lern- und Übungsprozessen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen erkennen, benennen und vereinbarte Sicherheits- und Organisationsmaßnahmen einhalten
Urteilskompetenz	die Anforderungen zur Bewältigung von Gleit-, Fahr- oder Rollsituationen einschätzen und den Schwierigkeitsgrad beurteilen

Ende der Jahrgangsstufe 10:

Kompetenzbereich	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	sich in komplexen Bewegungssituationen bei Gleiten oder Fahren oder Rollen unter Berücksichtigung der Anforderungen von Material, Geschwindigkeit, Raum oder Gelände im dynamischen Gleichgewicht fortbewegen und

	zentrale Bewegungsmerkmale nach vorgegebenen Kriterien erläutern technisch-koordinative Fertigkeiten beim Gleiten oder Fahren oder Rollen sicherheitsgerecht und Gelände angepasst ausführen, Sicherheitsaspekte beschreiben sowie Möglichkeiten der Bewegungshilfe und -sicherung erläutern
Methodenkompetenz	beim Gleiten oder Fahren oder Rollen allein und in der Gruppe sportspezifische Vereinbarungen (z. B. Pistenregeln, Aufstellungsformen beim Skilaufen, Ruderkommandos, Straßenverkehrsregeln) erläutern und anwenden
Urteilskompetenz	die situativen Anforderungen (z. B. durch Sportgerät, Raum, Gelände, Witterung) an das eigene Leistungsvermögen und das emotionale Empfinden beurteilen Sinnzusammenhänge beim Gleiten oder Fahren oder Rollen (z. B. als Freizeit- und Naturerlebnis, als Gruppenerlebnis, als Bewegungsgestaltung sowie unter Leistungs- und Wagnisaspekten) unterscheiden und beurteilen

Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport (9)
Ende der Jahrgangsstufe 6:

Kompetenzbereich	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	Normungebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen sich regelgerecht und fair in Kampfsituationen verhalten und Verantwortung für sich und die Partnerin / den Partner übernehmen
Methodenkompetenz	grundlegende Regeln entwickeln, in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von grundlegenden Techniken zum Erfolg verhelfen
Urteilskompetenz	einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten die Chancengleichheit von Kampfpaarungen in Kampfsituationen beurteilen

2.8 Absprachen der Fachkonferenz über didaktisch-methodische Entscheidungen
Die Fachkonferenz trifft auf der Grundlage der Obligatorik Absprachen für jedes Unterrichtsvorhaben und sichert damit die fachliche Kontinuität der Lehr- und Lernprozesse innerhalb der einzelnen Jahrgangsstufen.

In UV-Karten zu den jeweiligen UV (DIN A-4 Format) werden – bezogen auf den Kernlehrplan – auf der Vorderseite die Kompetenzerwartungen und die zentralen Inhalte konkretisiert. Darin werden die angestrebten Kompetenzerwartungen sowie die zentralen Inhalte des UV auf der Grundlage der leitenden Pädagogischen Perspektiven konkret aufgeführt. Zusätzlich werden auf der Vorderseite Angaben zur leitenden pädagogischen Perspektive des jeweiligen UV, zur Reihenfolge des UV innerhalb des jeweiligen Bewegungsfeldes / Sportbereichs sowie zur Jahrgangsstufe, in der das UV durchgeführt werden soll, gemacht.

Auf der Rückseite der UV-Karte erfolgen Absprachen der Fachkonferenz zu Einzelaspekten. Die Absprachen für das jeweilige UV beziehen sich auf folgende Aspekte:
1. ausgewählte Inhalte und Gegenstände (didaktische Entscheidungen)
2. ausgewählte Fach- und Lern- bzw. Arbeitsmethoden (methodische Entscheidungen)
3. Absprachen über die Einführung / Vertiefung von Fachbegriffen
4. Absprachen über die verbindliche Durchführung von Lernerfolgskontrollen mit engem Bezug zum Leistungskonzept sowie zur Leistungsbewertung ggf. mit Angaben zu den Bewertungskriterien / Punktetabellen

2.9 Hausaufgaben im Sportunterricht
Hausaufgaben können prinzipiell zur Vorbereitung, Nachbereitung, Vertiefung und Erweiterung der Unterrichtsinhalte dienen.

3. Leistung und ihre Bewertung - Leistungskonzept

Die Fachkonferenz der Sekundarschule Dormagen vereinbart ein Konzept zur Leistungsbewertung auf der Grundlage des Kernlehrplans Sport NRW, in welchem festgelegt ist, welche Grundsätze und Formen der Leistungsmessung und Leistungsbewertung verbindlich in den jeweiligen Jahrgangsstufen gelten bzw. zu erbringen sind. Sie stellt dadurch die Vergleichbarkeit der Anforderungen innerhalb einzelner Jahrgangsstufen und Schulstufen sicher.

Die Leistungsbeurteilung orientiert sich dabei am spezifischen Lernvermögen, an den im Lehrplan beschriebenen Kompetenzerwartungen und jeweils ausgewiesenen Zielsetzung eines Unterrichtsvorhabens.

Grundsätze der Notenbildung

Die Fachkonferenz Sport der Sekundarschule Dormagen einigt sich auf folgende Grundsätze der Notenbildung:
Die Leistungsbewertung erfolgt in einem kontinuierlichen Prozess, bezieht sich auf alle Unterrichtsvorhaben und berücksichtigt alle Formen und Grundsätze der Leistungsbewertung in einem angemessenen Rahmen. Unverschuldete Unterrichtsausfälle werden bei der Leistungsbewertung angemessen berücksichtigt.

Außerunterrichtliche Leistungen im Schulsport – wie z. B. leistungssportliches Engagement, die Teilnahme an Schulsportwettkämpfen, die Ausbildung zur Sporthelferin oder zum Sporthelfer, zu Schülermentorinnen und -mentoren sowie ehrenamtliche Tätigkeiten – werden verbindlich als Bemerkungen auf dem Zeugnis vermerkt. Sie können auch als Teil der Sportnote berücksichtigt werden. Der Erwerb von Qualifikationsnachweisen zum Schwimmen wird im Zeugnis vermerkt.

<u>Übersicht:</u>
1. Allgemeine Grundsätze der Leistungsbewertung im Fach Sport S I
2. Leistungsbewertung im Fach Sport der Sek. 1
3. Überprüfungsformen
4. Kriterien der Leistungsbewertung
5. Leistungsbewertung in inklusiven Lerngruppen
6. Selbsteinschätzung

1. Allgemeine Grundsätze der Leistungsbewertung

Die Leistungsbewertung soll a) zu Erkenntnissen über die individuelle Lernentwicklung führen und b) die Leistungen an verbindlichen Standards messen. Sie soll über den Stand des Leistungsprozesses des Schüler Aufschluss geben und somit Grundlage für die weitere Förderung sein (vgl. Richtlinien und Lehrpläne für die S I – Gesamtschule in NRW, Auflage 2001, S. 18 f).

Die Besonderheit des Sports liegt darin, dass meist eine unmittelbare Rückmeldung über das Ergebnis erfolgt. Leistungen im Sport können einerseits das Selbstbewusstsein fördern, anderseits können Misserfolge aber auch das Selbstwertgefühl beeinträchtigen.
Die Gestaltung von Leistungssituationen, insbesondere von direkten Überprüfungsformen, ist somit im Sport eine sensible und verantwortungsvolle Aufgabe.
Deshalb schreibt der Lehrplan Sport vor, dass „die Erfahrung des individuellen Leistungsfortschritts pädagogisch Vorrang vor dem Vergleich mit anderen“ hat (LP Sport SI NRW, S. 29).

2. Leistungsbewertung im Fach Sport der Sek. 1

2.1 Motorische Fähigkeiten

- Individuelle sportmotorische Lern- und Leistungsfortschritte hinsichtlich:
- Kondition (Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit)
- Koordination
- Bewegungsqualität
- Spielfähigkeit

2.2 Kognitive Fähigkeiten

- Körper- und sportbezogenes Wissen

2.3 Sozialverhalten

- Kooperationsfähigkeit und Hilfsbereitschaft
- Konfliktverhalten
- Umgang mit Regeln

2.4 Arbeitsverhalten

- Lern- und Leistungsbereitschaft; Anstrengungsbereitschaft
- Zuverlässigkeit
- Selbständigkeit

3. Überprüfungsformen

3.1 Kognitive Fähigkeiten

- Demonstration
  Demonstration einer Bewegungsaufgabe; Spielbeobachtung; Präsentation einer Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit …
- Motorische Tests
- Beiträge zur Unterrichtsgestaltung
  Beispiel: Schüler gestalten ein Aufwärmprogramm
- Sportabzeichen Erwerb
- Bundesjugendspiele (wenn durchgeführt) bzw. Sportfest

3.2 Unterrichtsbegleitende Lernerfolgsüberprüfungen

Insbesondere Leistungsbewertungen in den Inhaltsbereichen Arbeitsverhalten und Sozialverhalten (Siehe Punkt 2) fallen hierunter

4. Kriterien der Leistungsbewertung

- Messbare, erbrachte Leistungen (z. B. in der Leichtathletik)
- Qualität und Umfang der motorischen und kognitiven Leistungen und der Mitarbeit
- Bei den motorischen Leistungen wird der individuelle Fortschritt stark gewichtet
- Engagement im Sportunterricht und außerunterrichtlichen Schulsport. Hierzu zählen beispielsweise die Teilnahme an: Schulsportwettbewerben, Stadtmeisterschaften (z. B. Landessportfest der Schulen) und schulischen Veranstaltungen und außerschulischen Wettbewerben

5. Leistungsbewertung bei inklusiven Lerngruppen

Bei der Leistungsbewertung wird unterschieden zwischen Schüler/innen, die zielgleich und zieldifferent gefördert werden. Kann ein Schüler/in mit sonderpädagogischem Förderbedarf das Bildungsziel im Sekundarbereich 1 erreichen, so wird er / sie nach den Richtlinien und Lehrplänen für die jeweilige Schulform unterrichtet. Die sonderpädagogische Förderung folgt dann zielgleich.

Zieldifferent geförderte Schüler/innen werden nach der Ausbildungsordnung Sonderpädagogische Förderung bewertet. Die Leistungen der Schüler/innen werden auf der Grundlage der im individuellen Förderplan festgelegten Lernziele beschrieben. Die Leistungsbewertung erstreckt sich auf die Ergebnisse des Lernens sowie die individuellen Anstrengungen und Lernfortschritte (AO-SF § 27 Leistungsbewertung, Absatz 1)

6. Selbsteinschätzung der Sonstigen Mitarbeit im Fach Sport Sek. I

Ich…	Immer	Oft	Manchmal	Selten oder nie
…halte mich an die Grundregeln des Unterrichts z. B. Pünktlichkeit, Konzentration auf den Unterricht				
…nehme am Unterricht aktiv teil Durch selbständiges, konzentriertes und zügiges Arbeiten				
…halte die Gesprächsregeln ein Wie etwa Respekt und Fairness in der Sprache				
…erscheine in kompletter Sportkleidung Sporthose, Sport-T-Shirt, Turnschuhe, ev. Haarband				

Die Mitarbeit in den Anforderungsbereichen des Faches Sport

Motorische Fähigkeiten

Ich…	Immer	Oft	Manchmal	Selten oder nie
Kondition …bin bereit mich im Sportunterricht anzustrengen				
Koordination …bemühe mich alle Aufgabenstellungen zu schaffen				
Bewegungsqualität …übe solange, bis ich die Aufgabe richtig ausübe				
Spielfähigkeit …spiele mit allen Mitschülern				

Sozialverhalten

Ich…	Immer	Oft	Manchmal	Selten oder nie
Kooperation und Hilfsbereitschaft …helfe meinen Mitschülern …helfe beim Geräteauf- und abbau				
Konfliktverhalten …vermeide Konflikte mit meinen Mitschülern				
Umgang mit Regeln …halte mich an die vorgegebenen Spielregeln				

Arbeitsbereitschaft

Ich…	Immer	Oft	Manchmal	Selten oder nie
Anstrengungsbereitschaft …gebe im Unterricht mein Bestes				
Zuverlässigkeit …halte mich an die vereinbarten Regeln				
Selbständigkeit …halte mich an die Übungsanleitung				

4.Qualitätssicherung und Evaluation

Die Fachkonferenz der Sekundarschule Dormagen evaluiert ihre Aufgaben und Ziele sowie die Leitidee des Schulsports und deren Verwirklichung und überprüft deren Übereinstimmung mit der Schulprogrammarbeit.
Die Fachkonferenz evaluiert die schulinternen Lehrpläne hinsichtlich ihrer Machbarkeit und nimmt ggf. Modifizierungen, Erweiterungen und Korrekturen vor. Die Fachkonferenz trifft Vereinbarungen über die Transparenz und Offenlegung über alle den Schulsport betreffenden Aspekte.

5. UV (Unterrichtsvorhaben) – Karten

Auf den folgenden zwei Seiten ist der Aufbau einer UV-Karte dargestellt, die nach der im Punkt 2.8 beschriebenen Struktur von der Fachkonferenz für jedes Unterrichtsvorhaben erstellt wird, und in regelmäßigen Abständen evaluiert und entsprechend verändert wird.

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (1)	A	E	5	5		1

Name des Unterrichtsvorhabens:
Sich zusammen anstrengen und Spaß haben – Bewegungsintensive Lauf- und Staffelspiele spielen, Belastungssituationen erkennen und verstehen

<u>Kompetenzerwartungen:</u>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
ihre Leistungsfähigkeit (z. B. Anstrengungsbereitschaft, Konzentration, Koordination, Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in Spiel-, Leistungs- und Kooperationsformen zeigen und grundlegend beschreiben

Methodenkompetenz (MK)
allgemeine Aufwärmprinzipien (Allgemeine Erwärmung, Dehnen, funktionelle Kräftigung) allein und in der Gruppe anwenden (Bewegungsfeld 1)

Urteilskompetenz (UK)
ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen einschätzen und anhand ausgewählter vorgegebener Kriterien beurteilen (Bewegungsfeld 1)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Wahrnehmung und Körpererfahrung
Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

Kooperation und Konkurrenz:
Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• hohe Lauf- / Bewegungsbereitschaft • gemeinsam mit- und gegeneinander sich anstrengen und eine Aufgabe bewältigen • Einführung von einfachen Lauf- und Fangspielen	• Spiele vorstellen • Durchführung • Reflexion • Regeländerung, um die Belastung zu erhöhen oder zu verringern • vom einfachen zum komplexeren Spielsituationen	• Koordination • Kooperation • leisten und wettkämpfen • Lauf- und Fangspiele (Kettenfangen, …) • Staffelspiele (mit und ohne Geräte) • Parcours • Einzel- / Gruppenspiele	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • unterrichtsbegleitend beobachtend • individuelle Leistungsbewertung <u>punktuell</u> <u>Kriterien</u>

• Erweiterung auf komplexere Lauf- und Fangspiele		• Sicherheitsaspekte thematisieren	
Fachbegriffe			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	A	E	5	10		2

Name des Unterrichtsvorhabens:
Welche (Pausen-)Spiele machen am meisten Spaß? – Verschiedene Spielideen kriteriengeleitet einschätzen, Regeln sinnvoll variieren und Lieblingsspiele (er-)finden

<u>Kompetenzerwartungen:</u>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten ansatzweise situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden (Bewegungsfeld 2)
einfache Bewegungsspiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele – auch eigenverantwortlich – fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Gelingensbedingungen benennen und erläutern (Bewegungsfeld 2)

Methodenkompetenz (MK)
einfache Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern (Bewegungsfeld 2)

Urteilskompetenz (UK)
Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten (Bewegungsfeld 2)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
Wahrnehmung und Körpererfahrung

Kooperation und Konkurrenz:
Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)
(Spiel-)Regeln und deren Veränderungen

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• einfache Spielideen mit einfachen Regeln einführen und diese auf komplexere Spielideen erweitern • gemeinsam miteinander und gegeneinander spielen	• Spielideen vorstellen • ausprobieren • Regeln zusammen festlegen • Regeln verwerfen oder abändern, um Spielideen zu variieren	• Aspekt: Fair Play, im Team • Lauf- und Fangspiele • Teamspiele • Wurf- und Abwurfspiele • Völkerball inkl. Variationen • Superball • Brennball	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • Einhalten von offiziellen Spielregeln (Fairplay • teamorientiert spielen <u>punktuell</u>

• unterschiedliche Bewegungsintensität		• Zombieball • Kleine Spiele etc.	<u>Kriterien</u>
Fachbegriffe Fair Play			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik (3)	A	D	5	10	11	3

Name des Unterrichtsvorhabens:
Laufen über Stock und Stein – Laufen in seiner Vielfalt anwenden

Kompetenzerwartungen:

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung, Wurf) ausführen und in Variationen, in Spielformen sowie mit unterschiedlichen Materialien anwenden (Bewegungsfeld 3)
leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitsniveau individuell oder teamorientiert ausführen (Bewegungsfeld 3)

Methodenkompetenz (MK)
leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen (Bewegungsfeld 3)
grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden (Bewegungsfeld 3)

Urteilskompetenz (UK)
die individuelle Gestaltung des Lauftempos bei einer Ausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen (Bewegungsfeld 3)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

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

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• unterschiedliche Körperreaktionen wahrnehmen • individuelle Leistungsfähigkeit über unterschiedlich lange Laufstrecken und Erholungsphasen verbessern • spielerisch Erfahrungen machen	• Rituale einführen und üben • sicherheitsrelevantes Verhalten mit den Schülerinnen und Schülern üben • Laufspiele (Fangspiele, Staffeln, etc.) • Hindernislauf • Lauf-ABC	• Schnelligkeit, Ausdauer • Zeitläufe • Runden-, Streckenläufe • Lauf-ABC	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • Anstrengungsbereitschaft • Durchhaltevermögen • 50m-Lauf (Kriterien BJS) • Unterrichtsbeobachtung (Bogen)

und Grundlagen legen für weitere Unterrichtsvorhaben • Freude am Messen mit Anderen	• erste Erfahrungen mit dem Ausdauerlaufen (gleichmäßiges und ausdauerndes Laufen erlernen, z. B. mit der Laufzeit experimentieren, mit und ohne Uhr Zeiten einhalten)		<u>punktuell</u> • Ausdauerleistung bis zu einer gewissen Minutenzahl erbringen <u>Kriterien</u>
Fachbegriffe Ruhe- und Belastungspuls			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Bewegen an Geräten – Turnen (5)	A	C	5	12		4

Name des Unterrichtsvorhabens:
Balancieren, Stützen, Rollen und Co. – Grundlegende turnerische Bewegungsfertigkeiten spielerisch erfahren

<u>Kompetenzerwartungen:</u>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten (Bewegungsfeld 5)
technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen (z. B. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben (Bewegungsfeld 5)

Methodenkompetenz (MK)
Turngeräte sicher transportieren und sachgerecht kooperativ auf- und abbauen (Bewegungsfeld 5)
in turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln sowie Kriterien für sicherheits- und gesundheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden (Bewegungsfeld 5)

Urteilskompetenz (UK)
turnerische Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien (z. B. Schwierigkeit, Ausführungsqualität) bewerten (Bewegungsfeld 5)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Wahrnehmung und Körpererfahrung
Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

Wagnis und Verantwortung:
Spannung und Risiko
Emotionen (u a. Freude, Frustration, Angst)

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• gemeinsames Aufbauen und Abbauen der turnerischen Grundgeräte erlernen • auf Gefahren beim Auf- und Abbau hinweisen und präventiv entgegenwirken (dabei steht	• spielerische Formen zur Erlangung der notwendigen Körperspannung • spielerische Einführung der turnerischen Grundfertigkeiten: a) <u>Turnen am Boden:</u> erlernen bzw.	• Körperspannung • sachgerechter Auf- und Abbau bzw. Umgang mit Geräten • Aufklärung, Sicherheit beim Turnen	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • unterrichtsbegleitend • beobachtend • Motivation • Ausprobieren neuer Körperbewegungen

die Sicherheit an oberster Stelle)	verbessern grundlegender Elemente: Rolle vw., rw., Streck- und Schersprung, Standwaage, Kopfstand b) <u>Turnen an Geräten:</u> elementare Bewegungsformen und Turngeräten (Boden-, Hang-, Stützgeräte) erlernen (schwingen, stützen, balancieren, halten, springen) • grundlegende turnerische Bewegungsfertigkeiten erfahren und kombinieren (balancieren, rollen, schwingen, …)	• Unfall- und Verletzungs-Prophylaxe Helfen und Sichern • rollen, stützen, balancieren, springen, hängen, schwingen • Gerätekombinationen aus Boden, Kästen, Matten, Reutherbrett, Schwebe- und Parallelbarren, Ringe, Mini-Trampolin	• etwas wagen und verantworten <u>punktuell</u> <u>Kriterien</u>
Fachbegriffe Rolle vw., rw., Strecksprung, Schersprung, Kopfstand, Standwaage			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik / Tanz, Bewegungskünste	A	B	5	12		5

Name des Unterrichtsvorhabens:
Gymnastisches Laufen, Hüpfen und Springen – Einfache technisch-koordinative Grundformen

Kompetenzerwartungen:
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit und ohne Handgerät z. B. Ball, Reifen, Seil bzw. mit Klang- oder Rhythmusinstrumenten ausführen und grundlegend beschreiben (Bewegungsfeld 6)
grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u. a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung sowie Synchronität von Körper / Musik und Partnerin / Partner) wahrnehmen und in Bewegungsgestaltungen in Ansätzen anwenden (Bewegungsfeld 6)

Methodenkompetenz (MK)
durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder Gestaltungsaufgaben lösen (Bewegungsfeld 6)
einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen oder Übungsfolgen unter Berücksichtigung ausgewählter Gestaltungskriterien (z. B. Synchronität, Partnerbezug, Aufstellungsformen und Formationen) entwickeln und präsentieren (Bewegungsfeld 6)

Urteilskompetenz (UK)
einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen auf der Basis vorgegebener Kriterien bewerten (Bewegungsfeld 6)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Wahrnehmung und Körpererfahrung

Bewegungsgestaltung:
Gestaltungsformen und –kriterien (individuell und gruppenspezifisch)
Variationen von Bewegung (u. a. räumlich, zeitlich, dynamisch)

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• gymnastische Bewegungen (laufen, hüpfen, springen)	• zielgerichtetes Erproben von einfachen Gestaltungsaufgaben (diese auch in Partnerarbeit durchführen) • verschieden Formen des Laufens und Hüpfens	• Bewegungsqualität • Körperspannung • Raumorientierung • Synchronität von Körper und Musik / Partner	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • vorgegebene Grundform ausführen können • Bewegungsformen erkennen und beschreiben können

	(Lauf-ABC, gymnastisches Laufen (auf einem Bein / auf zwei Beinen)) • verschiedene Sprungformen (z. B. Hock-, Grätschsprung, …) erproben • Gestaltungsaufgaben durch verschiedene Raumwege / Raumformationen variieren		(d. h. Unterschiede zwischen Laufen, Hüpfen und Springen benennen können) • einfache Gestaltungsaufgabe präsentieren <u>punktuell</u> <u>Kriterien</u>
Fachbegriffe Körperspannung, Synchronität			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele	A	E	5	10		6

Name des Unterrichtsvorhabens:
Ich kann im Team mit- und gegeneinander spielen! – Einfache Aufgaben im Basketball taktisch sicher regelgeleitet bewältigen

<u>Kompetenzerwartungen:</u>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten in der Grobform anwenden und benennen (Bewegungsfeld 7)
sich in Spielsituationen gegenüber MitspielerInnen und GegerInnen fair verhalten und mannschaftsdienlich spielen (Bewegungsfeld 7)

Methodenkompetenz (MK)
Spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden
grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktion benennen (Bewegungsfeld 7)

Urteilskompetenz (UK)
einfache Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen (Bewegungsfeld 7)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Kooperation und Konkurrenz:
Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)
(Spiel-)Regeln und deren Veränderungen

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• einfache Aufgaben beim Basketball bewältigen (z. B. Raumaufteilung) • einen Ball dribbeln, fangen, passen bzw. werfen • erste, einfache Regeln	• einfache Spielformen Übungsformen in verschieden Aufstellungsformen • dribbeln (re und li Hand, hoch, Slalom, …) • passen (im Lauf, im Stand, auf Entfernung, in Kleingruppen, …)	• dribbeln • passen • Brust-, Boden- und Über-Kopf-Pass • Korbwurf	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • Unterrichtsbeobachtung • Spielbeobachtung <u>punktuell</u> • Pässe bzw. Würfe <u>Kriterien</u>

	• Torwartbasketball, Parteiball • Korbwurf (aus unterschiedlichen Entfernungen) • Spiel 3 gegen 3		
Fachbegriffe dribbeln, passen			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport / Bootssport / Wintersport	A		5	6	26	7

Name des Unterrichtsvorhabens:
Rollen unter den Füßen – Grundlegende Fertigkeiten beim Waveboarden erwerben

<u>Kompetenzerwartungen:</u>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
sich mit einem Gleit- oder Fahr- oder Rollgerät fortbewegen, sowie die Fahrtrichtung ändern, ausweichen und bremsen, Hindernisse geschickt umfahren sowie situations- und sicherheitsbewusst beschleunigen und bremsen (Bewegungsfeld 8)
Bewegungsabläufe beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter ökonomischen oder gestalterischen Aspekten ausführen sowie dabei eigene Fähigkeiten und Grenzen berücksichtigen (Bewegungsfeld 8)

Methodenkompetenz (MK)
grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen beschreiben und verlässlich einhalten (Bewegungsfeld 8)

Urteilskompetenz (UK)
Gefahrenmomente beim Gleiten oder Fahren oder Rollen für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen (Bewegungsfeld 8)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Wahrnehmung und Körpererfahrung
Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

Wagnis und Verantwortung:
Spannung und Risiko
Emotionen (u. a. Freude, Frustration, Angst)

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Schülerinnen und Schülern neue Bewegungsdimensionen des Gleitens eröffnen • Waveboardfahren ermöglicht schnelle Erfolgserlebnisse und ruft in der Regel eine hohe Motivation	• die ersten Stunden können relativ offen gestaltet werden, da das Fahren intuitiv gelernt werden kann • leistungsheterogene Partnerarbeit (Könner trainieren Anfänger)	• Aufbau des Boards (Nose, Tail, …) • sicherer Umgang mit den Boards • Schutzausrüstung • Sicherheit	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • <u>punktuell</u> <u>Kriterien</u>

bei den Schülerinnen und Schülern hervor - einigen Schülern und Schülerinnen ist das Waveboard aus der Freizeit bekannt	- Bewegungsanregungen schaffen: Parcours, Pylonen, Zusatzaufgaben mit Bällen, Staffeln		
Fachbegriffe Nose, Tail			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport	A	C	5	6	27	8

Name des Unterrichtsvorhabens:
Jeder ist anders – Individuelle Voraussetzungen bei normungebundenen Kampfformen berücksichtigen

<u>Kompetenzerwartungen:</u>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
normungebunden mit- und gegeneinander und sich auf die individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen (Bewegungsfeld 9)
sich regelrecht und fair in Kampfsituationen verhalten und Verantwortung für sich und die Partnerin / den Partner übernehmen (Bewegungsfeld 9)

Methodenkompetenz (MK)
grundlegende Regeln entwickeln, in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden (Bewegungsfeld 9)
durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von Techniken zum Erfolg verhelfen (Bewegungsfeld 9)

Urteilskompetenz (UK)
einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten (Bewegungsfeld 9)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

Wagnis und Verantwortung:
Emotionen (u. a. Freude, Frustration, Angst)

Kooperation und Konkurrenz:
Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)
(Spiel-)Regeln und deren Veränderung

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Kampfregeln erarbeiten • STOPP-Regel • gemeinsam gegeneinander bzw. miteinander kämpfen	• spielerische Einführung des Körperkontaktes (Möhrenziehen, Baumstamm, …) • Zweikampfspiele (Schatzinsel, Kampf um das goldene Ei, Linienkampf, Hände	• Fairness • Kampfregeln • STOPP-Regel • Respekt des Gegners • Klare Signale für Start und Ende des Kampfes	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • unterrichtsbegleitend • Beobachtung • Einhalten von Kampfregeln <u>punktuell</u>

	weg Ringtreten, …) • Stationsarbeit mit Partner	• Begrüßungs- und Verabschiedungs-rituale (Hand ge-ben, verbeugen)	<u>Kriterien</u>
Fachbegriffe			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	F	A	6	6	11	9

Name des Unterrichtsvorhabens:
Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten – allgemeines Aufwärmen funktionsgerecht und strukturiert durchführen

Kompetenzerwartungen:
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
sich unter Anleitung sachgerecht allgemein aufwärmen und grundlegende funktionsgymnastische Übungen ausführen sowie die Intensität des Aufwärmprozesses an ausgewählten eigenen Körperreaktionen wahrnehmen und steuern (Bewegungsfeld 1)

Methodenkompetenz (MK)
allgemeine Aufwärmprinzipien (Allgemeine Erwärmung, Dehnen, funktionelle Kräftigung) allein und in der Gruppe anwenden (Bewegungsfeld 1)

Urteilskompetenz (UK)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Gesundheit:
Unfall- und Verletzungsprophylaxe

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Wahrnehmung und Körpererfahrung

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Lernen am Modell	• Aufwärmphase als Ritual zu Beginn der Stunde • Bewegungsdemonstration durch Lehrkraft • Korrektur durch Lehrperson • Verbindung von Erwärmung und Dehnung	• Unfall- und Verletzungsvorbeugung • Körperachsen • Beuger / Strecker • Aufwärmprinzipien (Erwärmung, Dehnung, Kräftigung)	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • beobachten <u>punktuell</u> • Dehnungs- und Kräftigungsübungen präsentieren können <u>Kriterien</u>
Fachbegriffe			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	A	E	6	10	6	10

Name des Unterrichtsvorhabens:
Systematisch und strukturiert spielen lernen – grundlegende Spielfertigkeiten und –fähigkeiten in kleinen Spielen anwenden

<u>Kompetenzerwartungen:</u>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten ansatzweise situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden (Bewegungsfeld 2)
kleine Spiele gemäß vorgegebener Spielideen und Regeln – orientiert an Raum, Zeit, Spielerinnen und Spielern sowie am Spielmaterial – selbständig spielen und situationsbezogen an veränderte Rahmenbedingungen anpassen

Methodenkompetenz (MK)
einfache Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern (Bewegungsfeld 2)

Urteilskompetenz (UK)
Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten (Bewegungsfeld 2)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Kooperation und Konkurrenz:
Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)
soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen
Organisation von Spiel- und Sportangelegenheiten (u. a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe)

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Hohe Bewegungsintensität • Einfache Spielideen mit einfachen Regeln einführen • Auf komplexere Spielideen erweitern	• Vorstellen von Spielideen • Regeln zusammen an Rahmenbedingungen (Personenzahl, Material, Raum, Zeit, etc.) anpassen und variieren • Feedbackrunden	• Fairplayer und Teamplayer • Rahmenbedingungen - Zeit - Raum - Material - Personenzahl - Spielidee	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • Unterrichtsbegleitend beobachten • Einhalten von offiziellen Spielregeln (Fairplay) • Teamorientiert spielen

· Gemeinsam miteinander und gegeneinander spielen		- Spielziel - Spielregeln	<u>punktuell</u> <u>Kriterien</u>
Fachbegriffe			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Laufen, Springen, Werfen – Leichathletik	A	D	6	8	9	11

Name des Unterrichtsvorhabens:
Ganz schön aus der Puste!? – mit Freude ohne Unterbrechung ausdauernd laufen können

<u>Kompetenzerwartungen:</u>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
beim Laufen eine Ausdauerleistung (MZA I bis 10 Min.) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen und grundlegend körperliche Reaktionen beim Laufen beschreiben

Methodenkompetenz (MK)

Urteilskompetenz (UK)
die individuelle Gestaltung des Lauftempos bei einer Ausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen (Bewegungsfeld 3)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Wahrnehmung und Körpererfahrung

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

Gesundheit:
Unfall und Verletzungsprophylaxe
grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Spielerisch Erfahrungen machen und Grundlagen für folgende UV • Freude am Messen mit Anderen im Bereich L,S,W vermitteln	• Rituale und sicherheitsrelevantes Verhalten mit den SuS üben • Laufspiele (Biathlon, Fangspiele, Staffeln, etc.) • Erste Erfahrungen mit dem Ausdauerlaufen • Zeitläufe (Selbsteinschätzung)	• Ausdauer • Atmung • Puls • Munddreieck • Ermüdung	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • Unterrichtsbeobachtung • 10 min. Dauerlauf <u>punktuell</u> <u>Kriterien</u>
Fachbegriffe			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Bewegen im Wasser – Schwimmen	A	C	6	8		12

Name des Unterrichtsvorhabens:
Kunststücke im Wasser – grundlegende Erfahrungen zur Wasserbewältigung als Voraussetzung für sicheres Schwimmen nutzen

<u>Kompetenzerwartungen:</u>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotationen im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern sowie grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen (Bewegungsfeld 4)

Methodenkompetenz (MK)
einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten (Bewegungsfeld 4)
Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z. B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden (Bewegungsfeld 4)

Urteilskompetenz (UK)
Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen (Bewegungsfeld 4)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Wahrnehmung und Körpererfahrung
Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

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

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Spielerische Erfahrungen machen und Grundlagen legen für folgende UV => Schwerpunkt beim Gleiten und Tauchen • Freude am Wasser vermitteln	• Rituale und sicherheitsrelevantes Verhalten mit den SuS üben • Stationenlernen zur Wassergewöhnung und Wasserbewältigung • Baderegeln kurz im UG behandeln,	• Verhalten auf dem Weg zum Schwimmbad, in den Umkleiden, in den Duschen etc. • Baderegeln • Auftrieb • Absinken • Gleiten • Vortrieb • Wasserwiderstand	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • Baderegeltest • Unterrichtsbeobachtung • Einhalten des vereinbarten Organisationsrahmens <u>punktuell</u>

• Sicherheit im Schwimmbad • grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten • elementare Gesetzmäßigkeiten des Bewegens im Wasser • für Schwimmunterricht spezifischer Organisationsrahmen	Lernen als Hausaufgabe • Mannschaftsspiele (erfinden), durchführen und bewerten • Erproben und experimentieren: aufgrund eigener Bewegungserfahrungen Rückschlüsse auf die besondere Bewegungssituation im Wasser ziehen	• Actio = Reactio • Körperachsen (Rotation)	• Schriftliche Überprüfung der Baderegeln <u>Kriterien</u>
Fachbegriffe			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Bewegen im Wasser – Schwimmen	A		6	12	12	13

Name des Unterrichtsvorhabens:
Auf dem Bauch geht's am einfachsten – Das Brustschwimmen als grundlegende Technik erarbeiten

<u>Kompetenzerwartungen:</u>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotationen im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern sowie grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen (Bewegungsfeld 4)
eine Schwimmtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und einfacher Form der Wende auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau ausführen (Bewegungsfeld 4)

Methodenkompetenz (MK)
einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten (Bewegungsfeld 4)
Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z. B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden (Bewegungsfeld 4)

Urteilskompetenz (UK)
Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen (Bewegungsfeld 4)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Wahrnehmung und Körpererfahrung
Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

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

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Zunächst müssen in Anknüpfung an die Erfahrungen aus der Grundschule die einzelnen Schwimmtechniken verbessert werden (Brust-, Kraul- und	• Von einfachen zu komplexen Übungen • Erlernen der Schwimmtechnik mit Unterstützung von Partner-, Auftriebs- und Bewegungshilfen	• Brustschwimmen • Beinschlag • Armzug • Koordination • Atmung • Start • Wende • Ausdauer • Ermüdung	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • Abnahme der Brustschwimmtechnik • Unterrichtsbeobachtungen

Rückenkraul-schwimmen) • Brustschwimm-technik mit At-mung, Start und Wende • für Schwimmun-terricht spezifi-scher Organisati-onsrahmen	• Bildreihen • Demonstrationen • Partnerarbeit und Partnerkorrektur • Schwimmen mit Flossen	• Wechselzug • Bewegungsphasen • Wasserlage • Körperachsen • Kipp-, Rollwende	• Zusammenarbeit mit dem Partner • Umsetzung der Bewegungstechnik • Engagement und Motivation • Beachten der Ver-haltensregeln <u>punktuell</u> • Kriterien geleitete Techniküberprü-fung • 50m – Zeit-schwimmen • Ausdauerschwim-men – je nach indi-viduellen Voraus-setzungen 10 oder 20 Minuten <u>Kriterien</u>
Fachbegriffe			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Bewegen im Wasser – Schwimmen	A	C	6	2		14

Name des Unterrichtsvorhabens:
Wasserspringen ohne Angst und Übermut! – durch vielfältige Sprünge seine Grenzen ausloten

<u>Kompetenzerwartungen:</u>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
das Springen und Tauchen in unterschiedlichen Situationen (u. a. Sportschwimmen, Rettungsschwimmen) funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen (Bewegungsfeld 4)

Methodenkompetenz (MK)
einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten (Bewegungsfeld 4)
Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z. B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden (Bewegungsfeld 4)

Urteilskompetenz (UK)
Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen (Bewegungsfeld 4)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Wahrnehmung und Körpererfahrung

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

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Für Schwimmunterricht spezifischer Organisationsrahmen • Bewältigung von Angstsituationen • Regeln beim Springen	• Übungsformen zum Springen • Individuelles Erproben • Grenzen erkennen und erweitern	• Orientierung in der Luft / unter Wasser • Startsprung • Springen aus unterschiedlichen Höhen • Fuß- und Kopfsprünge • Atmung	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • Beachten von Verhaltensregeln • Motivation und Engagement • Umsetzung von Bewegungsaufgaben <u>punktuell</u> • Springen aus unterschiedlichen

			Höhen gemäß der Schwimmabzeichen <u>Kriterien</u>
Fachbegriffe			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Bewegen im Wasser – Schwimmen	A	C	6	2	13	15

Name des Unterrichtsvorhabens:
Tauchen! – sich unter Wasser orientieren und zunehmend sicher bewegen

<u>Kompetenzerwartungen:</u>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotation im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern sowie grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen (Bewegungsfeld 4)
das Springen und Tauchen in unterschiedlichen Situationen (u. a. Sportschwimmen, Rettungsschwimmen) funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen (Bewegungsfeld 4)

Methodenkompetenz (MK)
einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten (Bewegungsfeld 4)
Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z. B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden (Bewegungsfeld 4)

Urteilskompetenz (UK)
Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen (Bewegungsfeld 4)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

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

Gesundheit:
grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Für Schwimmunterricht spezifischer Organisationsrahmen • Bewältigung von Angstsituationen • Druckausgleich	• Übungsformen zum Tauchen • Individuelles Erproben • Grenzen erkennen und erweitern	• Orientierung in der Luft / unter Wasser • Streckentauchen • Tieftauchen • Tauchzug • Kopfsteuerung • Körperspannung • Atmung	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • Beachten der Verhaltensregeln • Motivation und Engagement

• Regeln beim Tauchen		• Druckausgleich	• Umsetzung von Bewegungsaufgaben <u>punktuell</u> • Strecken-, Tieftauchen gemäß der Schwimmabzeichen <u>Kriterien</u>
Fachbegriffe			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Bewegen im Wasser – Schwimmen	D	F	6	4		16

Name des Unterrichtsvorhabens:
Fit und leistungsstark – in selbst gewählter Schwimmtechnik ausdauernd schwimmen können

<u>Kompetenzerwartungen:</u>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
eine Ausdauerleistung (MZA I bis zu 10 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen (Bewegungsfeld 4)

Methodenkompetenz (MK)

Urteilskompetenz (UK)
Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen (Bewegungsfeld 4)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Leistung:
Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u. a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination)
Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche)
differenziertes Leistungsverständnis (z. B. relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und –bewertung)

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

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Schwimmunterrichtspezifischer Organisationsrahmen • Anpassung der Schwimmgeschwindigkeit an die individuelle Leistungsfähigkeit • gesundheitsfördernde Aspekte der Sportart Schwimmen	• Dauermethode • Intervallmethode • selbständiges Üben und Trainieren unter Berücksichtigung der individuellen Leistungsfähigkeit • Führen eines Trainingstagebuches	• Unterschiedliche Intensität • Unterschiedlicher Zeitumfang • Gruppenwettkämpfe • Dauermethode • Intervallmethode	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • Durchhaltevermögen • Anstrengungsbereitschaft • Beachten der Verhaltensregeln • Trainingstagebuch <u>punktuell</u>

			· Mittelzeitausdauerleistung gemäß Schwimmabzeichen <u>Kriterien</u>
Fachbegriffe			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Bewegen an Geräten – Turnen	A	C	6	8	4	17

Name des Unterrichtsvorhabens:
Schwingen, Stützen und Springen – an unterschiedlichen Turngeräten sicher turnen

<u>Kompetenzerwartungen:</u>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
elementare Bewegungsformen und grundlegende Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten (Boden, Hang- und Stützgeräte) ausführen (Bewegungsfeld 5)
eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten (Bewegungsfeld 5)

Methodenkompetenz (MK)
Turngeräte sicher transportieren und sachgerecht kooperativ auf- und abbauen (Bewegungsfeld 5)
in turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln sowie Kriterien für sicherheits- und gesundheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden (Bewegungsfeld 5)

Urteilskompetenz (UK)
turnerische Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien (z. B. Schwierigkeit, Ausführungsqualität) bewerten (Bewegungsfeld 5)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Wahrnehmung und Körpererfahrung
Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

Wagnis und Verantwortung:
Spannung und Risiko
Emotionen (u. a. Freude, Frustration, Angst)

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Gemeinsames Aufbauen und Abbauen der turnerischen Grundgeräte • Auf Gefahren beim Auf- und Abbau hinweisen • Sicherheit steht an oberster Stelle	• Spielerische Formen zur Erlangung der notwendigen Körperspannung • Spielerische Einführung der turnerischen Grundfertigkeiten • Gerätearrangements variieren	• Körperspannung • sachgerechter Auf- und Abbau, Umgang mit den Geräten • Sicherheits- und Hilfestellung • Rollen • Stützen • Balancieren • Springen • Hängen • Schwingen	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • Anstrengungsbereitschaft • Motivation • Ausprobieren neuer Körperbewegungen <u>punktuell</u>

<table>
<tr><td></td><td></td><td>• Gerätekombinationen aus Kästen, Matten, Reutherbrett, Reck, Ringe, Mini-Trampolin</td><td rowspan="2">• Wagen und Verantworten (Helfen und Sichern)
• Auf- und Abbau von turnerischen Grundgeräten

<u>Kriterien</u>
• eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten
• elementare Bewegungsformen an Turngeräten ausführen</td></tr>
<tr><td colspan="3">Fachbegriffe
• Rollen
• Stützen
• Balancieren
• Springen
• Hängen und Schwingen</td></tr>
</table>

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele	A	E	6	8	6	18

Name des Unterrichtsvorhabens:
Mit dem Partner mit- und gegeneinander spielen! – einfache Aufgaben taktisch sicher und regelgerecht gwältigen

<u>Kompetenzerwartungen:</u>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten in der Grobform anwenden und benennen (Bewegungsfeld 7)
sich in einfachen Handlungs- / Spielsituationen taktisch angemessen verhalten (Bewegungsfeld 7)

Methodenkompetenz (MK)
spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden
grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktion benennen (Bewegungsfeld 7)

Urteilskompetenz (UK)
einfache Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen (Bewegungsfeld 7)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Wahrnehmung und Körpererfahrung
Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

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

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Mit dem Partner oder in der Gruppe mit- und gegeneinander spielen • Hinführung zu den Grundtechniken	• Erproben verschiedener Rückschlagmaterialien (z. B. Quickball, Indiaca, Softballtennis, Softbaseball) in verschiedenen Anwendungsformen (z. B. unterschiedliche Spielfelder, mit / ohne Netz) • Erfinden, entwickeln und erproben	• Vorhand • Rückhand • Aufschlag von unten	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • Anstrengungsbereitschaft • Motivation <u>punktuell</u> • Vorstellung einer Spielidee mit Überprüfung auf Tauglichkeit

<table>
<tr><td></td><td>eigener Spielformen</td><td></td><td rowspan="2"><u>Kriterien</u>
◦ einfache Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen
◦ ein Partnerspiel in vereinfachter Form regelrecht, fair mit- und gegeneinander spielen</td></tr>
<tr><td colspan="3">Fachbegriffe
◦ Vorhand
◦ Rückhand
◦ Aufschlag von unten</td></tr>
</table>

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	A	E	7	6	9	19

Name des Unterrichtsvorhabens:
Sport ist so vielseitig! – sich durch sachgerechtes Aufwärmen auf verschiedene Anforderungen vorbereiten

Kompetenzerwartungen:
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
sich unter Anleitung sachgerecht allgemein aufwärmen und grundlegende funktionsgymnastische Übungen ausführen sowie die Intensität des Aufwärmprozesses an ausgewählten eigenen Körperreaktionen wahrnehmen und steuern (Bewegungsfeld 1)

Methodenkompetenz (MK)
allgemeine Aufwärmprinzipien (Allgemeine Erwärmung, Dehnen, funktionelle Kräftigung) allein und in der Gruppe anwenden (Bewegungsfeld 1)

Urteilskompetenz (UK)
ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen einschätzen und anhand ausgewählter vorgegebener Kriterien beurteilen (Bewegungsfeld 1)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Wahrnehmung und Körpererfahrung
Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

Gesundheit:
Unfall- und Verletzungsprophylaxe
grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Körper und Reaktion auf Belastungen wahrnehmen • Schülerorientierte Erarbeitung • Vermehrte Steuerung des Unterrichts durch Schüleraktivitäten	• Zirkeltraining • Wirkungsweisen der Übungen besprechen • Selbständiges Planen eines Aufwärmprogrammes • Arbeitskarte / Lerntagebuch zur Sicherung der Leistungsergeb-	• Gesundheitsförderung • Sportartenspezifische Aufwärmprozesse • Arbeitskarte / Lerntagebuch • Zirkeltraining	unterrichtsbegleitend: • beobachtend • Selbstbewertung der Schülerinnen und Schüler punktuell • Zuverlässigkeit und Produktivität innerhalb der Gruppenarbeit

	nisse und Überprüfung der Steigerung		<u>Kriterien</u> • Elemente eines Aufwärmprozesses nach vorgegebenen Kriterien anleiten können
Fachbegriffe • Gesundheitsförderung • Zirkeltraining			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	A	E	7	6	10	20

Name des Unterrichtsvorhabens:
Was macht die Unterschiede der Spiele aus? – Grundideen und Strukturen verschiedener Spiele analysieren, vergleichen und verändern

<u>Kompetenzerwartungen:</u>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten ansatzweise situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden (Bewegungsfeld 2)
einfache Bewegungsspiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele – auch eigenverantwortlich – fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Gelingensbedingungen benennen und erläutern (Bewegungsfeld 2)

Methodenkompetenz (MK)
einfache Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielrege, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern (Bewegungsfeld 2)

Urteilskompetenz (UK)
Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten (Bewegungsfeld 2)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Kooperation und Konkurrenz:
Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)
soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen
(Spiel-)Regeln und deren Veränderungen
Organisation von Spiel- und Sportangelegenheiten (u. a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe)

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Hohe Bewegungsintensität • Bekannte Spielideen auf Technik und Taktik thematisieren • Auf komplexere Spielideen erweitern	• Vorstellen von Spielideen • Regeln zusammen an Rahmenbedingungen (Personenzahl, Material, Rau, Zeit, etc.) anpassen und variieren	• Fairplayer und Teamplayer • Rahmenbedingungen - Zeit - Raum - Material - Personenzahl	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • Beobachtend • Fairplay / Teamplayer <u>punktuell</u>

<table>
<tr>
<td>• Gemeinsam miteinander und gegeneinander spielen</td>
<td>• Feedbackrunden
• Technisch-koordinative Fertig- und Fähigkeiten</td>
<td>- Spielidee
- Spielziel
• Spielregeln
• Bestimmte Wurf-, Pass-, Schusstechniken
• Bestimmte Einzel-, Partner- und Gruppentaktik</td>
<td rowspan="2">• Überprüfung der technischen / taktischen Fähigkeiten / Fertigkeiten

<u>Kriterien</u>
• Einheilten von offiziellen Spielregeln (Fairplay)
• Teamorientiert spielen
• Überprüfung von angemessener Technik- und Taktikanwendung</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="3">Fachbegriffe
• Taktik
• Fairplayer und Teamplayer
• Rahmenbedingungen</td>
</tr>
</table>

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik	A	D	7	8		21

Name des Unterrichtsvorhabens:
Weitwerfen … gar nicht so schwer – wie weites Werfen gelingen kann

<u>Kompetenzerwartungen:</u>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung, Wurf) ausführen und in Variationen, in Spielformen sowie mit unterschiedlichen Materialien anwenden (Bewegungsfeld 3)
leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitsniveau individuell oder teamorientiert ausführen (Bewegungsfeld 3)

Methodenkompetenz (MK)
leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht benutzen (Bewegungsfeld 3)
grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden (Bewegungsfeld 3)

Urteilskompetenz (UK)
die individuelle Gestaltung des Lauftempos bei einer Ausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen (Bewegungsfeld 3)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Wahrnehmung und Körpererfahrung
Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

Leistung:
Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u. a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination)
Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche)

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Freude am Messen mit Anderen im Bereich L, S, W vermitteln • Sicherheit auf der Leichtathletikanlage	• Rituale und sicherheitsrelevantes Verhalten mit den anderen Schülerinnen und Schülern üben • Wurferfahrung sammeln • differentielle Herangehensweise (Schülerinnen und	• Stemmschritt • Ausholbewegung • Bogenspannung • Verschiedene Wurfgeräte	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • beobachtend <u>punktuell</u> • Überprüfen der technischen Fähigkeiten / Fertigkeiten

	Schüler entwickeln) • Erproben verschiedener Wurfgegenstände		<u>Kriterien</u> • Weitwurf nach Kriterien der Bundesjungendspiele
Fachbegriffe • Stemmschritt • Ausholbewegung • Bogenspannung			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik	A	D	7	4		22

Name des Unterrichtsvorhabens:
Leistung relativ – individuellen Voraussetzungen in Wettkampfsituationen gerecht werden

<u>Kompetenzerwartungen:</u>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitsniveau individuell oder teamorientiert ausführen (Bewegungsfeld 3)
einen leichtathletischen Dreikampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens durchführen (Bewegungsfeld 3)

Methodenkompetenz (MK)
leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht benutzen (Bewegungsfeld 3)
grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden (Bewegungsfeld 3)

Urteilskompetenz (UK)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstrukturen und Bewegungslernen:
Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Leistung:
Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u. a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination)
Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche)
differenziertes Leistungsverständnis (z. B. relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und –bewertung)

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Freude am Messen mit Anderen im Bereich L, S, W vermitteln • Sicherheit auf der Leichtathletikanlage • Trainingswirkungen sollen erfahrbar gemacht werden	• Rituale und sicherheitsrelevantes Verhalten mit den Schülerinnen und Schülern üben • Laufspiele (Staffeln, etc.) • Auffrischen Laufschule, Lauf-ABC • Stationenlernen zur Vertiefung der	• Ausdauer • Schnelligkeit • Lauf ABC • Training	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • beobachtend <u>punktuell</u> • Überprüfung der technischen Fähigkeiten / Fertigkeiten

• Durch das Wählen der Spezialdisziplin wird die Selbstreflexion der Schülerinnen und Schüler gefördert und die Motivation gesteigert	3 Disziplinen – selbständige Entscheidung für eine Spezialdisziplin		<u>Kriterien</u> • Prüfung der individuellen Spezialdisziplin nach den Kriterien der Bundesjugendspiele
Fachbegriffe • Ausdauer • Schnelligkeit • Lauf ABC			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Bewegen an Geräten – Turnen	A	B	7	8	17	23

Name des Unterrichtsvorhabens:
Zusammen macht's noch mehr Spaß! – grundlegende Bewegungsfertigkeiten am Boden für die Gestaltung einer Partner- oder Gruppenkür nutzen

<u>Kompetenzerwartungen:</u>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
elementare Bewegungsformen und grundlegende Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten (Boden, Hang- und Stützgeräte) ausführen (Bewegungsfeld 5)

Methodenkompetenz (MK)
Turngeräte sicher transportieren und sachgerecht und kooperativ auf- und abbauen (Bewegungsfeld 5)
in turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln sowie Kriterien für sicherheits- und gesundheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden (Bewegungsfeld 5)

Urteilskompetenz (UK)
turnerische Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien (z. B. Schwierigkeit, Ausführungsqualität) bewerten (Bewegungsfeld 5)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Wahrnehmung und Körpererfahrung
Informationsaufnahme und – verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

Leistung:
differenziertes Leistungsverständnis (z. B. relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und –bewertung)

Wagnis und Verantwortung:
Emotionen (u. a. Freude, Frustration, Angst)

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Grundvoraussetzung I: Sicherheit beim gemeinsamen Auf- und Abbauen und richtiger Umgang mit turnerischen Grundgeräten (vgl. mit anderen UV)	• Gemeinsames Aufwärmen und kontinuierliche Übung zur Erstellung und Erhaltung der Körperspannung sowie Kräftigung des Körpers • Ausprobieren und gemeinsames Kombinieren	• Körperspannung • sachgerechter Auf- und Abbau, Umgang mit den Geräten insbesondere bei Gerätekombinationen • Sicherheits- und Hilfestellung (inklusive Unterschied)	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • Geräteparcours und Gerätekombinationen mit der Klasse vereinbaren • Schwierigkeitsgrad und Anspruch mit Schülerinnen und

• Grundvoraussetzung II: Gemeinsame Hilfestellungen und Sicherheitsstellungen • Turnerische Grundelemente mit PartnerInnen und / oder Gruppen kombinieren und variieren	• Partner- und Gruppenarbeiten zur Erarbeitung individueller Bewegungsarrangements	• Kombinieren und Variieren der turnerischen Grundelemente an Boden, Sprung, Reck, Schwebebalken, Parallelbarren, Mini-Trampolin, Ringe	Schülern thematisieren und festlegen <u>punktuell</u> • Schülerinnen und Schüler führen mit dem Partner oder in einer Kleingruppe eine Kür an den verschiedenen Geräten (-kombinationen) vor <u>Kriterien</u> • Bewegungsausführung und Bewegungsfluss (Ausführungsqualität) • Individuelles angepasstes Anspruchsniveau (Schwierigkeit) • Körperhaltung und Körperspannung • Synchronität • Kreativität
Fachbegriffe • Körperspannung			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Bewegen an Geräten – Turnen	A	B	7	8	36	24

Name des Unterrichtsvorhabens:
Hip-Hop, Breakdance und Co. – gemeinsam Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen

<u>Kompetenzerwartungen:</u>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit und ohne Handgerät, z. B. Ball, Reifen, Seil bzw. mit Klang- oder Rhythmusinstrumenten ausführen und grundlegend beschreiben (Bewegungsfeld 6)
grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u. a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung sowie Synchronität von Körper / Musik und Partnerin / Partner) wahrnehmen und in Bewegungsgestaltungen in Ansätzen anwenden (Bewegungsfeld 6)

Methodenkompetenz (MK)
durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- und Gestaltungsaufgaben lösen (Bewegungsfeld 6)
einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen oder Übungsfolgen unter Berücksichtigung ausgewählter Gestaltungskriterien (z. B. Synchronität, Partnerbezug, Aufstellungsformen und Formationen) entwickeln und präsentieren (Bewegungsfeld 6)

Urteilskompetenz (UK)
einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen auf der Basis vorgegebener Kriterien bewerten (Bewegungsfeld 6)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Wahrnehmung und Körpererfahrung

Bewegungsgestaltung:
Gestaltungsformen und –kriterien (individuell und gruppenspezifisch)
Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und -objekte

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Hip Hop und Co. – gemeinsam Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen	• Schülerinnen und Schüler selbständig Grundtechniken von Hip Hop / Breakdance / Jumpstyle / Streetdance (Mischung) anhand von Hilfsmitteln (Karten, Videos) und lehren sie gegenseitig =>	• Merkmale von Bewegungsqualität: Körperspannung, Bewegungsrhythmus, -weite, -tempo, Raumorientierung sowie Synchronität von Körper / Musik • Zählzeiten (beat) heraushören und	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • Schwierigkeitsgrad und Anspruch mit Schülerinnen und Schülern thematisieren und festlegen • Motivation • Kontinuität

	Expertengruppen, Gruppenpuzzle - SuS üben erlernte Techniken ein und erfinden eventuell eigene Bewegungen - Zusammenfügen von Bewegungen auf vorgegebene Zählzeiten - Rhythmen erfinden und mit verschiedenen Geräten, auch Händen und Füßen klopfen, klatschen und stampfen	den Zusammenhang von Bewegungstempo und Zählzeiten erfahren - Grundschlag (beat), Takt, Rhythmus	<u>punktuell</u> - Schülerinnen und Schüler führen in einer Kleingruppe eine Kür vor <u>Kriterien</u> - Ausgewählte Grundtechniken ausführen, kombinieren und variieren - Bewegungsgestaltung in der Gruppe präsentieren und nach ausgewählten Kriterien beurteilen
Fachbegriffe - Synchronität - Zählzeiten (beat) - Takt - Rhythmus			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele	E	D	7	10	38	25

Name des Unterrichtsvorhabens:
Gegeneinander spielen und gewinnen wollen – das ausgewählte Mannschaftsspiel regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen

Kompetenzerwartungen:
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
in Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten anwenden, beschreiben und Korrekturhilfen umsetzen (Bewegungsfeld 7)
Konflikte mit Mit- und Gegenspielern in Spielsituationen selbständig lösen (Bewegungsfeld 7)

Methodenkompetenz (MK)
Mannschaftsspiele organisieren, durchführen und Schiedsrichtertätigkeiten gemäß gegebener Regeln übernehmen (Bewegungsfeld 7)

Urteilskompetenz (UK)
verschiedene komplexere Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Kooperation und Konkurrenz:
Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)
(Spiel-)Regeln und deren Veränderungen

Leistung:
Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u. a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination)
Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche)

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• ausgehend von der Spielidee zum Basketball (ggf. auch Handball, Volleyball) Spiele kennen lernen • situationsgemäß spielen, sich mit dem Ball im Raum bewegen, den	• Übungs- und Spielformen mit dem Basketball (ggf. Handball, Volleyball) • unterschiedliche Formen der Mannschaftsbildung	• Basketball (ggf. Handball / Volleyball) • Erwerb von Grundfertigkeiten und Verständnis taktischer Zusammenhänge • Räumliche Ordnung kennenlernen	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • individueller Leistungsfortschritt, sich einlassen auf Spielsituationen • Erlernen und Beherrschen von Techniken: Drib-

Spielpartner finden, auf den Gegner achten (ggf. den Ball volley spielen)		Fachbegriffe: Freilaufen im Hinblick auf die Zielspiele	beln, Passen, Stoppen, Korbwurf (ggf. Werfen, Baggern, Pritschen) - Spiel auf Kleinfelder (3:3) <u>punktuell</u> - Fertigkeitsdemonstration von Techniken (Passen und Stoppen mit dem Partner, Dribbeln mit dem Ball) - Zielwerfen <u>Kriterien</u> -
Fachbegriffe - Regelkunde			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport / Bootssport / Wintersport	A	C	7	6	7	26

Name des Unterrichtsvorhabens:
Schlittschuhlaufen geht dann fast von selbst! – Übertragen der Grundfertigkeiten des Inlineskaten auf das Eislaufen - Projekttag

Kompetenzerwartungen:
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
komplexere Bewegungsabläufe des ausgewählten Schwerpunktes beim Gleiten oder Fahren oder Rollen kontrollieren und eine vorgegebene Strecke / Parcours schnell oder ausdauernd bewältigen (Bewegungsfeld 8)

Methodenkompetenz (MK)
Gefahrensituationen in ausgewählten Lern- und Übungsprozessen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen erkennen, benennen und vereinbarte Sicherheits- und Organisationsmaßnahmen einhalten (Bewegungsfeld 8)

Urteilskompetenz (UK)
die Anforderungen zur Bewältigung von Gleit-, Fahr oder Rollsituationen einschätzen und den Schwierigkeitsgrad beurteilen (Bewegungsfeld 8)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Wahrnehmung und Körpererfahrung
Informationsaufnahme und verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

Wagnis und Verantwortung:
Spannung und Risiko
Handlungssteuerung (u. a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder –minderung)

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Schülerinnen und Schülern neue Bewegungsdimension des Gleitens eröffnen • Schlittschuhlaufen ermöglicht schnelle Erfolgserlebnisse und ruft in der Regel eine hohe Motivation	• die ersten zwei Stunden können relativ offen gestaltet werden, da das Fahren intuitiv gelernt werden kann • leistungsheterogene Partnerarbeit (Könner trainieren Anfänger)	• Aufbau des Schlittschuhs (Nose, Tail, …) • sicherer Umgang mit dem Schlittschuh • Sicherheit	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • <u>punktuell</u> • <u>Kriterien</u> •

bei den Schülerinnen und Schülern hervor • einigen Schülerinnen und Schülern ist das Schlittschuhlaufen aus der Freizeit bekannt	• Bewegungsanregungen schaffen: Parcours, Pylonen, Zusatzaufgaben mit Bällen, Staffeln		
Fachbegriffe • Hockeystop = Bremsen • Kanadierbogen = Richtungsänderung vorwärts • Cross-over = Übersetzungslauf			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport	C	A	7	10	8	27

Name des Unterrichtsvorhabens:
Judo und Ringen – fair und angepasst miteinander kämpfen – auch mit Handicap

<u>Kompetenzerwartungen:</u>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
normgebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen (Bewegungsfeld 9)
körperlich bedingte Vor- und Nachteile erkennen, benennen und Nachteilsausgleiche entwickeln und umsetzen (Bewegungsfeld 9)

Methodenkompetenz (MK)
grundlegende Strategien und Verfahren in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden (Bewegungsfeld 9)

Urteilskompetenz (UK)
komplexe Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten (Bewegungsfeld 9)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Wagnis und Verantwortung:
Spannung und Risiko
Handlungssteuerung (u. a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder –minderung)

Bewegungsstrukturen und Bewegungslernen:
Wahrnehmung und Körpererfahrung
Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Kampfregeln erarbeiten bzw. wiederholen • STOPP-Regel • gemeinsam gegeneinander bzw. miteinander kämpfen	• spielerische Einführung des Körperkontakts (Möhrenziehen, Baumstamm, …) • Zweikampfspiele • Stationsarbeit mit Partner	• Fairness • Kampfregeln • STOPP-Regel • Respekt des Gegners • Klare Signale für Start und Ende eines Kampfes • Begrüßungs- und Verabschiedungsrituale (Hand geben, Verbeugung)	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • Demonstration • Abfrage der Technikmerkmale und der Fachbegriffe • Beobachtung • Einhalten von Kampfregeln <u>punktuell</u> •

			Kriterien ✓
Fachbegriffe ✓			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	A	E	10	8	27	47

Name des Unterrichtsvorhabens:
Was ist eigentlich „unser Spiel?“ – geeignete Spielformen kriteriengeleitet entwickeln, erproben und variieren

<u>Kompetenzerwartungen:</u>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
komplexere spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln situationsgerecht in Spielen anwenden (Bewegungsfeld 2)
in unterschiedlichen Spielen mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln (Bewegungsfeld 2)

Methodenkompetenz (MK)
komplexe Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern

Urteilskompetenz (UK)
Heterogenitätsdimensionen (körperliche Voraussetzungen, Geschlecht Leistungsunterschiede, soziokulturelle Hintergründe) erkennen und beurteilen

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Wahrnehmung und Körpererfahrung
Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

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

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Kennenlernen von unterschiedlichen und selbst entwickelten Spielideen • Gruppenorientierte Spielentwicklungen • Erarbeitung von eigenverantwortlichen Gruppenergebnissen • Selbstgestaltung des Unterrichts	• Verletzungsprophylaxe • Wiederholung und Auffrischung grundlegender Spielideen und Möglichkeiten • Entwickeln von eigenen Spielideen und diese nach bestimmten Rahmenbedingungen (Per-	• Werte und Normen • Heterogenitätsdimensionen: - Körperliche Voraussetzungen - Geschlecht - Leistungsunterschiede - Soziokulturelle Hintergründe • Rahmenbedingungen: -Spielidee	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • beobachtend <u>punktuell</u> • Bewertung der Gruppenvorstellung (Spielidee, Präsentation, Kreativität, Anspruch, Handout, etc.)

	sonenzahl, Material, Raum, Zeit etc.) anpassen und variieren • Gruppenvorstellungen und selbst angeleitete Feedbackrunden • Technisch-koordinative Fähigkeiten und Fertigkeiten	- Zeit, Raum, Spielerzahl, Material - Spielregeln (Grob, fein, feinst)	<u>Kriterien</u> • Einhalten von Spielregeln (Fairplay) • Teamorientiert spielen • Spiel-orientiert spielen • Gruppenvorstellung
Fachbegriffe • Spezifische Fachbegriffe zum jeweilig selbst entwickelten Spiel			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik	D	F	10	8	52	48

Name des Unterrichtsvorhabens:
Fit und gesund! – ausdauerndes Laufen systematisch verbessern

<u>Kompetenzerwartungen:</u>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
beim Laufen eine Ausdauerleistung (ca. 30 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen und einzelne Belastungsgrößen beim Ausdauertraining benennen

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

Urteilskompetenz (UK)
die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen (Bewegungsfeld 3)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Leistung:
Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u. a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination)
Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche)
differenziertes Leistungsverständnis (z. B. relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und –bewertung)

Gesundheit:
grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Diagnose der ind. Ausdauerleistungsfähigkeit (30 Minuten Lauf) • Wahrnehmen und Einschätzen der Leistungsintensität (Buskies- und Boeckh-Behrens-Skala)	• Dauermethode • Extensive Intervallmethode • Lerntagebuch zur Trainingskontrolle • Individualisierung durch individuelle Trainingskontrolle und Trainingssteuerung • Gruppenlauf 10.000 m	• Steigerungsläufe • „Staffelspiele“, „Biathlon“ und „Angriff auf den 10.000m Rekord“ als Beispiele für Intervallbelastung • Gesundheitlich relevante Anpassungen: „Sportherz“, Sauerstoffauf-	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • Überwachung Lerntagebuch • Anstrengungsbereitschaft <u>punktuell</u> • „Angriff auf den 10.000 m Rekord“

• Körperliche Reaktionen an Belastung und Anpassungen durch Training • Trainingsmethoden zum aeroben Ausdauertraining • Auswirkungen von Ausdauertraining auf die Gesundheit		nahme, Blutdruckregulierung, Befindlichkeit	• 30m Dauerlauf bei gesundheitsorientierter HF (120 – 140 S/min) / Belastung <u>Kriterien</u> •
Fachbegriffe • 30 Minutenlauf • Intervalltraining • Atemfrequenz • Herz-Minutenvolumen • Min. – Max. Hf.			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik	D	F	10	8	48	52

Name des Unterrichtsvorhabens:
Einen Orientierungslauf im Gelände planen und durchführen

<u>Kompetenzerwartungen:</u>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
einen weiteren leichtathletischen Wettkampf (z. B. Mehrkampf, Biathlon, Triathlon, Orientierungslauf etc.) einzeln oder in der Mannschaft unter Berücksichtigung individueller Voraussetzungen und angemessenen Wettkampfverhaltens vorbereiten / durchführen

Methodenkompetenz (MK)
leichtathletische Wettkampfregeln erläutern und gemeinsam einen leichtathletischen Mehrkampf für die eigene Lerngruppe organisieren sowie dessen Umsetzung auswerten (Bewegungsfeld 3)

Urteilskompetenz (UK)
die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen (Bewegungsfeld 3)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Leistung:
Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u. a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination)
Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche)

Gesundheit:
grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens

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

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Schülerinnen und Schüler lernen alternative Ausdauertrainingsmethoden kennen, planen und durchführen	• Schülerinnen und Schüler entwickeln in Kleingruppen einen Orientierungslauf z. B. im Tannenbusch (Strecke ca. 5 km, Streckenpunkte,	• Orientierungslauf • Kompass lesen • Karte lesen • GPS (Handy) • Sportstracker (App) • Sicherheit (z. B. Laufen im Gelände, Verhalten	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • Überwachung Lerntagebuch • Anstrengungsbereitschaft • Konzeptvorstellung

	Zwischenaufgaben) • Schülerinnen und Schüler führen in ihren Gruppen die Läufe einer anderen Gruppe aus • Ziel ist es als Gruppe zu bestehen • Gruppen reflektieren über Durchführung, Anspruch etc.	im Straßenverkehr und in der Natur)	• Unterrichtsbeobachtung • Bewertung der Gruppenprozesse (Zusammenarbeit, Lauf und Reflexion) <u>punktuell</u> • Einen Orientierungslauf durchhalten / zu Ende laufen <u>Kriterien</u> •
Fachbegriffe •			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Bewegen an Geräten – Turnen	A	B	10	8	42	49

Name des Unterrichtsvorhabens:
Mit Sicherheit! – Felgbewegungen an Reck oder Barren sachgerecht und situationsgerecht mit Sicherheits- und Hilfestellungen turnen

Kompetenzerwartungen:
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
an Turngeräten oder Gerätekombinationen turnerische Bewegungen auf der Basis individueller Fähigkeiten normungebunden oder normgebunden ausführen und verbinden (Bewegungsfeld 5)
an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen

Methodenkompetenz (MK)
in Gruppen selbständig, aufgabenorientiert und sozial verträglich üben sowie für sich und andere verantwortlich Aufgaben im Übungs- und Lernprozess übernehmen (Bewegungsfeld 5)

Urteilskompetenz (UK)
Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-koordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen (Bewegungsfeld 5)

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Wahrnehmung und Körpererfahrung
Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

Bewegungsgestaltung:
Gestaltungsformen und –kriterien (individuell und gruppenspezifisch)
Variationen von Bewegung (u. a. räumlich, zeitlich, dynamisch)

Wagnis und Verantwortung:
Spannung und Risiko

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Gemeinsames Aufbauen und Abbauen des Reck oder Barren nur mithilfe der Lehrkraft (am besten ein festes Team der Schülerinnen und Schüler)	• Gemeinsames Aufwärmen und kontinuierliche Übungen zur Erstellung und Erhaltung der Körperspannung sowie Kräftigung des Körpers	• Reck und Barren • Felgbewegungen: Rückwärts gerichtete Rotationen, welche um feste Drehachsen ausgeführt werden. In der Hauptfunktionsphase erfolgt durch Strecken der	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • beobachtend <u>punktuell</u> • Bewertung der Felgbewegung <u>Kriterien</u>

• Gemeinsames Aufbauen und Abbauen der Gerätearrangements • Auf erhöhte Verletzungsgefahr beim Auf- und Abbau hinweisen und präventiv entgegenwirken • Sicherheit an oberster Stelle • Gemeinsame Hilfestellungen und Sicherheitsstellungen thematisieren, demonstrieren und einfordern • Turnerische Elemente (Felgbewegungen) erarbeiten, üben und festigen	• Demonstrieren, Ausprobieren lassen, Üben und Festigen von turnerischen Elementen • Vom Einfachen zum Schweren • Verschieden Lernzugänge durch unterschiedliche Gerätearrangements • Methodische Übungsreihe zum Erlernen der Felgbewegung	Hüftgelenke in Verbindung mit einem Schub oder Zug der Arme eine Aufwärtsbewegung des Körpers bzw. eine aufwärtsgerichtete Bewegung von der Drehachse weg • Im letzten Abschnitt erfolgt eine fußwärts gerichtete und annähernd translatorische Verlagerung den gestreckten Körper von den Griffstellen entfernt	• Bewegungsausführung und Bewegungsfluss (Ausführungsqualität) • Individuell angepasstes Anspruchsniveau (Schwierigkeit) • Körperhaltung und Körperspannung
Fachbegriffe • Rotation • Drehachse • Funktionsphasen			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele	A	E	10	8	54	51

Name des Unterrichtsvorhabens:
Ich will gewinnen! – sich im Partnerspiel fair aber wettkampforientiert verhalten

<u>Kompetenzerwartungen:</u>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
komplexe technische, koordinative Fähigkeiten in Spielsituationen anwenden, erläutern und Korrekturhilfen geben (Bewegungsfeld 7)
die Merkmale fairen Spielens reflektieren und erläutern sowie sich aktiv für faire Spielprozesse einsetzen (Bewegungsfeld 7)

Methodenkompetenz (MK)
Spielregeln unter konstitutiven, strategischen und sozialen Aspekten unterscheiden und situationsgerecht anpassen (Bewegungsfeld 7)
Darstellungen (z. B. Graphik, Foto, Film) von Spielsituationen erläutern und umsetzen

Urteilskompetenz (UK)
die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Wahrnehmung und Körpererfahrung
Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

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

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Die individuelle Ausführung (Stil) kann z. T. von der Zielform abweichen. Dies gilt nicht für die Griffhaltung, Grundlagen der Schwungschleife). • Förderung individueller taktischer Verhaltensweisen	• Spielformen werden nach Möglichkeit gegenüber Übungsformen bevorzugt eingesetzt. • Einsatz von Korrekturbogen und Videoaufnahmen	• Variabler Technikeinsatz in Spielsituationen • Variable Lauftechniken vor, zurück und seitlich • Umsprung, Chinasprung • Bewegungsmerkmale unterscheiden können (Clear-Drop-Smash) • Bewegungsanalyse • Grundlagentaktik	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • Beobachtung von Spielformen • Zweikampfverhalten • Übernahme von Schiedsrichteraufgaben • Übernahme von Zuspielaufgaben <u>punktuell</u>

		• Doppel	• Demonstration komplexer Übungsreihen • Korrektur von Mitschülern <u>Kriterien</u> •
Fachbegriffe •			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele	A	E	10	8	51	54

Name des Unterrichtsvorhabens:
Wir planen ein Turnier für die Klasse(n) und erproben es! – ein Turnier (für die eigene Klasse oder Jahrgangsstufe) sowie die Übernahme von Schiedsrichtertätigkeiten organisieren, erproben und evaluieren

Kompetenzerwartungen:
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)
komplexe technische, koordinative Fertigkeiten in Spielsituationen anwenden, erläutern und Korrekturhilfen geben (Bewegungsfeld 7)
die Merkmale fairen Spielens reflektieren und erläutern sowie sich aktiv für faire Spielprozesse einsetzen (Bewegungsfeld 7)

Methodenkompetenz (MK)
Sportspiele und Wettkämpfe selbständig organisieren und Schiedsrichtertätigkeit nach komplexem Regelwerk übernehmen

Urteilskompetenz (UK)
die eigenen technischen, koordinativen Fertigkeiten differenziert beurteilen

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen:
Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Kooperation und Konkurrenz:
Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)
Organisation von Spiel- und Sportangelegenheiten (u. a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe)

Didaktische Entscheidungen	**Methodische Entscheidungen**	**Gegenstände / Fachbegriffe**	**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**
• Beim Doppel liegt der Schwerpunkt auf Sicherheit, Rücksichtnahme und gegenseitige Unterstützung und Spaß am Partnerspiel • Das Magnetnadelsystem im Doppel wird kaum Einsatz finden	• Gewählte Turnierformen sollen möglichst vielfältige Spielerfahrungen ermöglichen	• Turniersysteme (Gruppenspiele, KO-System, Doppeltes-KO-System, …) • Vereinfachtes Doppel • Rückhand-Überhand-Clear • Festigung der Vorhand-Schläge und der Laufbewegungen	<u>unterrichtsbegleitend:</u> • Technikdemonstration <u>punktuell</u> • Organisieren <u>Kriterien</u> •

Fachbegriffe	