

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2)	C	E	5	12	Wählen Sie ein Element aus.	1

## Mannschaftsspiele kennen lernen und variieren

### Kompetenzerwartungen:

#### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)**

(2.1) grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten ansatzweise situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden (Bewegungsfeld 2)

Wählen Sie eine Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz aus.



#### **Methodenkompetenz (MK)**

(2.1) 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)

Wählen Sie ein Element aus.

#### **Urteilskompetenz (UK)**

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

#### **Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:**

Kooperation und Konkurrenz (e)

(e1) Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)

Wählen Sie ein Element aus.

Wagnis und Verantwortung (c)

(c1) Spannung und Risiko

Wählen Sie ein Element aus.

<p><b>Didaktische Entscheidungen</b></p> <p>Das Bewegen und erkennen und beibehalten von Regelstrukturen ist essenziell für die Entwicklung eines übergeordneten Spilsportbewusstseins, sodass die SuS in diesem Feld an ihnen bekannte und unbekannte Kleine Spiele herangeführt werden, ihnen dabei die Regelstrukturen offengelegt und ihre Bedeutung veranschaulicht werden.</p> <p>Im zweiten Schritt sollen dann, die Strukturen durch die SuS schrittweise umgebaut werden, ohne dass die Spielidee verloren geht.</p> <p>Begleitend soll der Wettkampfcharakter und der Faktor der allgemeinen Aktivierung in den Fokus der Spielbewertung gerückt werden.</p>	<p><b>Methodische Entscheidungen</b></p> <p>z.B. Völkerball, Brennball, usw.</p>	<p><b>Gegenstände / Fachbegriffe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regelkatalog</li> <li>• Spielleitung</li> <li>• Regelverstöße</li> </ul>	<p><b>Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung</b></p> <p><u>unterrichtsbegleitend</u></p> <p>Unterrichtsbeteiligung.</p> <p><u>punktuell:</u></p> <p>Regelkenntnisse.</p> <p><u>Kriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Regelverständnis</li> <li><input type="checkbox"/> Sozialkompetenzen</li> <li><input type="checkbox"/> Kreativität</li> </ul>
<p><b>Fachbegriffe</b></p> <p>Hier können Sie die Fachbegriffe eintragen.</p>			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (1)	A	E	5	12	Wählen Sie ein Element aus.	2

## Soziales Lernen in der Erlebnispädagogik, Stärkung von Teamfähigkeit und Wahrnehmung

### Kompetenzerwartungen:

#### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)**

(1.2) ihre Leistungsfähigkeit (z.B. Anstrengungsbereitschaft, Konzentration, Koordination, Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in Spiel-, Leistungs- und Kooperationsformen zeigen und grundlegend beschreiben

(2.2) 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)**

(2.1) 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)

Wählen Sie ein Element aus.

#### **Urteilskompetenz (UK)**

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

#### **Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:**

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

(a1) Wahrnehmung und Körpererfahrung

(a3) Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Kooperation und Konkurrenz (e)

(e2) soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen

(e3) (Spiel-)Regeln und deren Veränderungen

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

<p><b>Didaktische Entscheidungen</b></p> <p>Spannende Erlebnisse oder gar Abenteuer erfährt man heute oft nur noch virtuell durch Filme oder beim Spielen eines Computerspiels. Das eigene Erleben beschränkt sich dabei auf die Zuschauerrolle. Kooperative und erlebnisorientierte Abenteuerspiele ermöglichen Erlebnisse aus erster Hand. Die Teilnehmer erhalten dabei Gelegenheit, verschiedene Handlungsstrategien in unterschiedlichen Situationen selbst auszuprobieren.</p> <p>Durch ihre Stellung im Schnittpunkt von Erlebnis-, Spielpädagogik und Gruppendynamik verfolgen Abenteuerspiele besonders die Ziele „soziales Lernen“ und „Persönlichkeitsförderung“. Weiterhin sind oft ungewohnte körperliche Aktivitäten gefordert, die motorische Fähigkeiten wie Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Kraft und Gleichgewichtssinn trainieren.</p>	<p><b>Methodische Entscheidungen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anlegen eines Parcours</li> <li>- ggf. Entspannungsphasen und/oder –spiele integrieren bzw. ergänzen</li> <li>- ggf. Zusammenarbeit mit parallelen Lerngruppen</li> <li>- Nutzung von Halle und Außenbereiche miteinbeziehen.</li> </ul>	<p><b>Gegenstände / Fachbegriffe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Materialpool ausnutzen</li> <li>- Großgeräte steigern die Motivation</li> </ul>	<p><b>Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung</b></p> <p><u>unterrichtsbegleitend</u></p> <p>Hier können Sie die unterrichtsbegleitenden Leistungsbewertungen eintragen.</p> <p><u>punktuell:</u></p> <p>Hier können Sie die punktuellen Leistungsbewertungen eintragen.</p> <p><u>Kriterien:</u></p> <p>Hier können Sie die Kriterien eintragen.</p>
<p><b>Fachbegriffe</b></p> <p>Hier können Sie die Fachbegriffe eintragen.</p>			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele (7)	A	E	5	12	Wählen Sie ein Element aus.	3

## Ronaldo für Anfänger – Einführung in den geregelten Spielbetrieb des Fußballs – Jahrgangsturnier im November

### Kompetenzerwartungen:

#### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)**

(7.2) sich in Spielsituationen gegenüber MitspielerInnenüber und GegnerInnen fair verhalten und mannschaftsdienlich spielen (Bewegungsfeld 7)

(7.4) ein großes Mannschaftsspiel I in vereinfachter Form fair mit und gegeneinander spielen (Bewegungsfeld 7)



#### **Methodenkompetenz (MK)**

(7.3) grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktion benennen (Bewegungsfeld 7)

Wählen Sie ein Element aus.

#### **Urteilskompetenz (UK)**

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

#### **Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:**

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

(a3) Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Wählen Sie ein Element aus.

Kooperation und Konkurrenz (e)

(e2) soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen

Wählen Sie ein Element aus.

<p><b>Didaktische Entscheidungen</b></p> <p><b>Das Jahrgangsturnier findet im <u>November</u> statt, so dass die SuS auf dieses zielgerichtet vorbereitet werden müssen.</b></p> <p>Fußball stellt wohl das Sportspiel dar, in dem die meisten SuS eine konkrete Bewegungs- und Regelvorstellung haben und in dem es gleichzeitig eine extreme Leistungsheterogenität gibt. Ziel muss es daher sein durch gezielte Binnendifferenzierung die leistungsferneren SuS in ihren Lernprozessen zu unterstützen. So erhält der Team- und Fairplaycharakter des Zielspiels eine praktische Umsetzung und lässt ein differenziertes, individuelles und ausgangslagengerechtes Arbeiten und Bewerten zu.</p>	<p><b>Methodische Entscheidungen</b></p> <p>Spiele in Kleinmannschaften mit rotierenden Funktionen</p>	<p><b>Gegenstände / Fachbegriffe</b></p> <p>Tor, Dribbling, Passen, Torabschluss, Querpass, Doppelpass</p>	<p><b>Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung</b></p> <p><u>unterrichtsbegleitend</u></p> <p>Hier können Sie die unterrichtsbegleitenden Leistungsbewertungen eintragen.</p> <p><u>punktuell:</u></p> <p>Torschuss, Zweikampfverhalten</p> <p><u>Kriterien:</u></p> <p>Teamdienliches Spiel, Ballsicherheit, Spielübersicht, Kommunikationsfähigkeit</p>
<p><b>Fachbegriffe</b></p> <p>Hier können Sie die Fachbegriffe eintragen.</p>			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Bewegen an Geräten – Turnen (5)	F	E	5	8	Wählen Sie ein Element aus.	4

## Eine Halle voller Sterne! – Kreatives Bodenturnen auf Mattensternen

### Kompetenzerwartungen:

#### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)**

(5.3) elementare Bewegungsformen und grundlegende Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten (Boden, Hang- und Stützgeräte) ausführen (BF 5)

(5.4) Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten oder Gerätekombinationen fließend verbinden und an einer Gerätebahn in der Grobform turnen (Bewegungsfeld 5)



#### **Methodenkompetenz (MK)**

(5.1) Turngeräte sicher transportieren und sachgerecht kooperativ auf- und abbauen (Bewegungsfeld 5)

(5.2) 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)**

Wählen Sie ein Element aus.

#### **Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:**

Kooperation und Konkurrenz (e)

(e4) Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u.a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe)

Wählen Sie ein Element aus.

Gesundheit (f)

(f1) Unfall- und Verletzungsprophylaxe

(f2) grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

## Didaktische Entscheidungen

Das klassische Bodenturnen wird durch die Erarbeitung einer Gruppenchoreografie ersetzt. Diese entsteht durch eine fließende Verbindung von turnerischen und gymnastischen Elementen. Das Turnen in der Gruppe erzeugt bei den Schülern Motivation. Schnell sehen relativ einfache Elemente spektakulär und gekonnt aus

## Methodische Entscheidungen

Hier steht die Arbeit in kleinen Gruppen im Vordergrund. Einzelne vorgegebene und bereits bekannte Bodenturnelemente werden in einer Kür miteinander verbunden und präsentiert.

## Gegenstände / Fachbegriffe

Bodenturnelemente  
(Handstand, Rollen, Sprünge, etc.)

## Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung

### unterrichtsbegleitend

Ausführung der einzelnen turnerischen Elemente am Boden

### punktuell:

Hier können Sie die punktuellen Leistungsbewertungen eintragen.

### Kriterien:

Vorgegebene Bodenturnelemente werden in der Ausführung korrekt geturnt und miteinander verbunden

## Fachbegriffe

Hier können Sie die Fachbegriffe eintragen.

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik (3)	A	B	5	12.	Wählen Sie ein Element aus.	5

**Wir laufen über Stock und Stein** — Vielfältige Möglichkeiten des Laufens und Hindernisse-Überwindens im Freien und in der Halle erfahren und anwenden.

**Kompetenzerwartungen:**

**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)**

(3.3) 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

(3.2) leichtathletische Disziplinen (u.a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitenniveau individuell oder teamorientiert ausführen (Bewegungsfeld 3)



**Methodenkompetenz (MK)**

(3.1) leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen (Bewegungsfeld 3)

(3.2) grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden (Bewegungsfeld 3)

**Urteilskompetenz (UK)**

(3.1) die individuelle Gestaltung des Lauf tempos bei einer Ausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen (Bewegungsfeld 3)

**Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:**

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Leistung (d)

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Kooperation und Konkurrenz (e)

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

<p><b>Didaktische Entscheidungen</b></p> <p>Laufen soll nicht als langweilig und ausschließlich belastend empfunden werden, sondern als gesellig und entwicklungsfähig. Deshalb empfiehlt sich ein Wechsel zwischen „Bewusstem Laufen“ (Konzentration auf die Bewegung an sich) und „Spielerischem Umgang mit der Bewegung“ (Laufen als Mittel zum Zweck, Ablenkung von der Belastung durch Laufspiele). Lauffähigkeit soll als „Grundfähigkeit für die meisten anderen Sportarten, besonders Ballspiele, begriffen und als relevant erkannt werden. Zudem sollen erste Zusammenhänge zwischen Laufbelastung und Herzfrequenz thematisiert werden. Erlaubt sein sollte bei längeren ruhigen Belastungsphasen die Kommunikation der SuS untereinander, um den geselligen Wert zu unterstreichen.</p>	<p><b>Methodische Entscheidungen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Verschiedene Laufstile</li> <li>- Laufschule</li> <li>- Wohlfühltempo</li> <li>- Laufzeitenpyramide</li> <li>- „Puzzle-Lauf“</li> <li>- Zeitschätzläufe</li> <li>- 5 Gänge finden</li> <li>- Leistungshomogene Gruppen bilden</li> <li>- Hindernisläufe in der Halle</li> <li>- Laufen auf dem Schulgelände</li> <li>- Fahrtenspiel</li> <li>- Pulsmessung und Einschätzung</li> <li>- Schritte zählen und mit Laufstrecke vergleichen</li> <li>- Staffelläufe</li> <li>- Sprint vs. Ausdauer.</li> </ul>	<p><b>Gegenstände / Fachbegriffe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- „Laufen statt Schnaufen“</li> <li>- Wohlfühltempo</li> <li>- „Wohlfühlbarometer“</li> <li>- Pulsfrequenz</li> <li>- Muskelkater.</li> </ul>	<p><b>Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung</b></p> <p><u>unterrichtsbegleitend</u></p> <p>SuS sollen alle aktiv am Unterricht teilnehmen, sich gegenseitig motivieren (Gruppenspiele) und Laufstiel bewerten können.</p> <p><u>punktuell:</u></p> <p>Pulsfrequenzeinschätzung, Laufstreckenleistung bewerten, Sprintzeiten messen.</p> <p><u>Kriterien:</u></p> <p>Hier können Sie die Kriterien eintragen.</p>
<p><b>Fachbegriffe</b></p> <p>Hier können Sie die Fachbegriffe eintragen.</p>			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste (6)	A	B	5	8.	Wählen Sie ein Element aus.	6

## Einführung Tanzen – vom Nachmachen, Verändern und Erstellen einfacher Choreografien

### Kompetenzerwartungen:

#### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)**

(6.1) 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)

(6.3) 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)**

(6.2) einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen oder Übungsfolgen unter Berücksichtigung ausgewählter Gestaltungskriterien (z.B. Synchronität, Partnerbezug, Aufstellungsformen und Formationen) entwickeln und präsentieren (Bewegungsfeld 6)

Wählen Sie ein Element aus.

#### **Urteilskompetenz (UK)**

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

#### **Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:**

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

(a2) Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

Wählen Sie ein Element aus.

Bewegungsgestaltung (b)

(b1) Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch)

(b2) Variationen von Bewegung (u.a. räumlich, zeitlich, dynamisch)

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.



**Didaktische Entscheidungen**

Hier können Sie die didaktischen Entscheidungen eintragen.

**Methodische Entscheidungen**

Hier können Sie die methodischen Entscheidungen eintragen.

**Gegenstände / Fachbegriffe**

Hier können Sie die Gegenstände / Fachbegriffe eintragen.

**Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung**unterrichtsbegleitend

Hier können Sie die unterrichtsbegleitenden Leistungsbewertungen eintragen.

punktuell:

Hier können Sie die punktuellen Leistungsbewertungen eintragen.

Kriterien:

Hier können Sie die Kriterien eintragen.

**Fachbegriffe**

Hier können Sie die Fachbegriffe eintragen.

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele (7)	A	E	5	12	Wählen Sie ein Element aus.	7

## Einführung Basketball – Dribbeln, Passen Werfen

### Kompetenzerwartungen:

#### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)**

(1.2) ihre Leistungsfähigkeit (z.B. Anstrengungsbereitschaft, Konzentration, Koordination, Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in Spiel-, Leistungs- und Kooperationsformen zeigen und grundlegend beschreiben

(7.1) in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten in der Grobform anwenden und benennen (Bewegungsfeld 7)



#### **Methodenkompetenz (MK)**

(7.1) spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden

Wählen Sie ein Element aus.

#### **Urteilskompetenz (UK)**

(7.1) die eigenen technischen, koordinativen Fertigkeiten an Hand vorgegebener Kriterien grundlegend beurteilen

#### **Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:**

Bewegungsstruktur und Bewegenslernen (a)

(a2) Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

Wählen Sie ein Element aus.

Kooperation und Konkurrenz (e)

(e1) Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)

Wählen Sie ein Element aus.

<p><b>Didaktische Entscheidungen</b></p> <p>Regelbewusstsein entwickeln,          Sozialkompetenz entwickeln,          Fairplay,          Allgemeine          Handlungskompetenz          entwickeln          Spielfähigkeit entwickeln          Eigenes Können einschätzen          lernen</p>	<p><b>Methodische Entscheidungen</b></p> <p>Sichere Handhabung des Spielgeräts          mit dem Ziel des Kleinfeldspiels und          der Streetballvariante.</p>	<p><b>Gegenstände / Fachbegriffe</b></p> <p>Dribbling, Passen, Werfen,          Spielübersicht.</p>	<p><b>Lernerfolgsüberprüfung(en) /          Leistungsbewertung</b></p> <p><u>unterrichtsbegleitend</u></p> <p>Hier können Sie die          unterrichtsbegleitenden          Leistungsbewertungen eintragen.</p> <p><u>punktuell:</u></p> <p>Hier können Sie die punktuellen          Leistungsbewertungen eintragen.</p> <p><u>Kriterien:</u></p> <p>Sicher den Ball mit dem Partner spielen          können          Endlosspiel          Schlaglänge.</p>
<p><b>Fachbegriffe</b></p> <p>Hier können Sie die Fachbegriffe eintragen.</p>			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport / Bootssport / Wintersport (8)	A	B	5	12	Wählen Sie ein Element aus.	8

## Wir lernen das Rollen mit dem Rollbrett kennen

### Kompetenzerwartungen:

#### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)**

(8.1) 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)

Wählen Sie eine Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz aus.



#### **Methodenkompetenz (MK)**

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

Wählen Sie ein Element aus.

#### **Urteilskompetenz (UK)**

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

#### **Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:**

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

Wagnis und Verantwortung (c)

Wählen Sie ein Element aus.

(a2) Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

(c2) Emotionen (u.a. Freude, Frustration, Angst)

Wählen Sie ein Element aus.

<p><b>Didaktische Entscheidungen</b></p> <p>Den Umgang mit einem Rollbrett lernen, dass sich in jede Richtung steuern lässt. Die Sicherheitskriterien im Umgang mit dem Rollbrett kennen lernen. Bewegungsformen der Fortbewegung im Sitzen und Knien entwickeln. Partnerübungen ausprobieren.</p>	<p><b>Methodische Entscheidungen</b></p> <p>Vorgegebene Fortbewegungsmöglichkeiten im Sitzen und Knien ausprobieren. Mit Unterstützung des Partners und eines Seils durch den Raum rollen. Kleine Staffeln in Teams.</p>	<p><b>Gegenstände / Fachbegriffe</b></p> <p>Rollbrett, Seil</p>	<p><b>Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung</b></p> <p><u>unterrichtsbegleitend</u></p> <p>Hier können Sie die unterrichtsbegleitenden Leistungsbewertungen eintragen.</p> <p><u>punktuell:</u></p> <p>Hier können Sie die punktuellen Leistungsbewertungen eintragen.</p> <p><u>Kriterien:</u></p> <p>Hier können Sie die Kriterien eintragen.</p>
<p><b>Fachbegriffe</b></p> <p>Rollen, Rollbrett, Sicherheitskriterien</p>			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport (9)	E	Wählen Sie ein Element aus	5	8 Std. á 45 min.	Wählen Sie ein Element aus.	9

**Faires und sicheres Kämpfen** - in Spielform mit geringem Körperkontakt im Stand und am Boden, nach selbst entwickelten Regeln und Ritualen.

**Kompetenzerwartungen:**

**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)**

(9.1) normungebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen (Bewegungsfeld 9)

(9.2) sich regelgerecht und fair in Kampfsituationen verhalten und Verantwortung für sich und die Partnerin/den Partner übernehmen (Bewegungsfeld 9)



**Methodenkompetenz (MK)**

(9.1) grundlegende Regeln entwickeln, in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden (Bewegungsfeld 9)

(9.2) durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von Techniken zum Erfolg verhelfen (Bewegungsfeld 9)

**Urteilskompetenz (UK)**

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

**Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:**

Kooperation und Konkurrenz (e)

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

(e1) Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

(e3) (Spiel-)Regeln und deren Veränderungen

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

<p><b>Didaktische Entscheidungen</b></p> <p>Gekämpft wird in Spielformen mit- und um Gegenstände. Der Körperkontakt kann so individuell angebahnt werden.</p> <p>Die SuS entwickeln und vereinbaren für alle gültige Kampfregeln.</p> <p>Jede Kampfhandlung wird in ein fest verabredetes Ritual eingebettet. Auf diese Weise schaffen sich sie SuS einen „Schutzraum“ in dem ihre vereinbarten Kampfregeln gelten!</p> <p>Im Verlauf der Kämpfe werden die Regeln erweitert.</p> <p>Durch die Einführung der „Handicap-Regel“ ist z.B. das Kämpfen gegen einen schwächeren oder einen stärkeren Partner erst fair möglich.</p> <p>Grundsätzlich sollte eine „freie“ Partnerwahl gewährleistet sein.</p>	<p><b>Methodische Entscheidungen</b></p> <p>Die ausgewählten Kampfspiele werden anfangs in Partnerarbeit durchgeführt. Ein regelmäßiges Wechseln des Kampfpartners sollte erfolgen.</p> <p>Im Laufe der Unterrichtsreihe werden diese durch die Kampfspiele in der Gruppe erweitert.</p>	<p><b>Gegenstände / Fachbegriffe</b></p> <p>Stopp-Regel Handicap-Regel Regelkonformes und rücksichtsvolles Verhalten</p>	<p><b>Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung</b></p> <p><u>unterrichtsbegleitend</u></p> <p>SuS sollen notwendige Kampfregeln entwickeln/ weiterentwickeln können. SuS sollen die vereinbarten Rituale und Kampfregeln einhalten. SuS sollen einen fairen und rücksichtsvollen Umgang mit den Kampfpartnern praktizieren können.</p> <p><u>punktuell:</u></p> <p>SuS sollen die vereinbarten und entwickelten Kampfregeln verstehen und erklären können.</p> <p><u>Kriterien:</u></p>
<p><b>Fachbegriffe</b></p> <p>Stopp-Regel, Handicap-Regel</p>			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (1)	A	E	5	8	Wählen Sie ein Element aus.	10

## Sportunterricht mit Handicap – Sport aus einer fremden Perspektive erfahren (z.B. Blindenfußball)

### Kompetenzerwartungen:

#### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)**

(7.2) sich in Spielsituationen gegenüber MitspielerInnenüber und GegnerInnen fair verhalten und mannschaftsdienlich spielen (Bewegungsfeld 7)

(1.2) 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)**

(2.1) 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)

(7.3) grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktion benennen (Bewegungsfeld 7)

#### **Urteilskompetenz (UK)**

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

#### **Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:**

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

Kooperation und Konkurrenz (e)

Wählen Sie ein Element aus.

(a1) Wahrnehmung und Körpererfahrung

(e1) Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)

Wählen Sie ein Element aus.

(a2) Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

(a3) Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Wählen Sie ein Element aus.

<p><b>Didaktische Entscheidungen</b></p> <p>„Blind Fußball spielen! Aber wie?“- Erweiterung der Bewegungserfahrung und Verbesserung der Wahrnehmungsfähigkeit durch das Entwickeln und Erproben des Behindertensports „Blindenfußball“. Mehrperspektivität – SuS erhalten einen Zugang zu meist unbekanntem Sportspielen – Blindenfußball Wertorientierung – Verständnis und Respekt gegenüber Menschen mit Behinderung</p>	<p><b>Methodische Entscheidungen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Förderung sozialer Kompetenzen durch gruppodynamische Prozesse</li> <li>- Wertorientierung Verständnis und Respekt gegenüber Menschen mit Behinderung</li> <li>-</li> </ul>	<p><b>Gegenstände / Fachbegriffe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Z.B. Blindenfußbälle, Augenbinden</li> <li>- Tore</li> <li>- Matten</li> </ul>	<p><b>Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung</b></p> <p><u>unterrichtsbegleitend</u></p> <p>Hier können Sie die unterrichtsbegleitenden Leistungsbewertungen eintragen.</p> <p><u>punktuell:</u></p> <p>Hier können Sie die punktuellen Leistungsbewertungen eintragen.</p> <p><u>Kriterien:</u></p> <p>Hier können Sie die Kriterien eintragen.</p>
<p><b>Fachbegriffe</b></p> <p>Hier können Sie die Fachbegriffe eintragen.</p>			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport (9)	E	Wählen Sie ein Element aus	6	8 Std. á 45 min.	Wählen Sie ein Element aus.	11

**Faires und sicheres Kämpfen** - in Spielform mit geringem Körperkontakt am Boden, nach selbst entwickelten Regeln und Ritualen.

**Kompetenzerwartungen:**

**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)**

(9.1) normungebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen (Bewegungsfeld 9)

(9.2) sich regelgerecht und fair in Kampfsituationen verhalten und Verantwortung für sich und die Partnerin/den Partner übernehmen (Bewegungsfeld 9)



**Methodenkompetenz (MK)**

(9.1) grundlegende Regeln entwickeln, in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden (Bewegungsfeld 9)

(9.2) durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von Techniken zum Erfolg verhelfen (Bewegungsfeld 9)

**Urteilskompetenz (UK)**

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

**Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:**

Kooperation und Konkurrenz (e)

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

(e1) Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)

Wählen Sie ein Element aus.

<p><b>Didaktische Entscheidungen</b></p> <p>Gekämpft wird in Spielformen mit- und ohne Gegenstände in der Bodenlage. Der Körperkontakt kann so individuell erhöht werden. Verletzungen durch Stürzen können ausgeschlossen werden. Die SuS vertiefen die für alle gültigen Kampfregeln. Jede Kampfhandlung wird in ein fest verabredetes Ritual eingebettet. Auf diese Weise bewegen sich die SuS in einem „Schutzraum“ in dem ihre vereinbarten Kampfregeln gelten! Im Verlauf der Bodenkämpfe werden Angriffspunkte beim Kampfpartner reduziert. Durch die Reduzierung soll der Einfluss von „Körperspannung“ und „Unterstützungsfläche“ auf den Kampfausgang verdeutlicht werden. Grundsätzlich sollte eine „freie“ Partnerwahl gewährleistet sein.</p>	<p><b>Methodische Entscheidungen</b></p> <p>Die ausgewählten Kampfspiele werden in Partnerarbeit mit wechselnden Partnern und in Gruppenarbeit durchgeführt.</p>	<p><b>Gegenstände / Fachbegriffe</b></p> <p>Stopp-Regel Handicap-Regel Körperspannung als kampfscheidendes Kriterium Größenänderung der Unterstützungsfläche im Bodenkampf</p>	<p><b>Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung</b></p> <p><u>unterrichtsbegleitend</u></p> <p>SuS sollen sich auf die individuellen Voraussetzungen ihrer wechselnden Kampfpartner einstellen und reagieren können. SuS sollen erlernte Elemente zum „Brechen“ der Körperspannung und zum Verkleinern der Unterstützungsfläche beim Kampfpartner anwenden können.</p> <p><u>punktuell:</u></p> <p>SuS sollen die Bedeutung der Körperspannung und der Größe der Unterstützungsfläche im Zweikampf erklären können.</p> <p><u>Kriterien:</u></p> <p>Hier können Sie die Kriterien eintragen.</p>
<p><b>Fachbegriffe</b></p> <p>Körperspannung - Eine notwendige Voraussetzung auch im Zweikampf. Größenänderung der Unterstützungsfläche im Zweikampf.</p>			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik (3)	A	B	5	8	Wählen Sie ein Element aus.	12

## Weitwerfen... gar nicht so schwer? — Wie weites Werfen gelingen kann.

### Kompetenzerwartungen:

#### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)**

(3.1) grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung, Wurf) ausführen und in Variationen, in Spielformen sowie mit unterschiedlichen Materialien anwenden (Bewegungsfeld 3)

(3.2) leichtathletische Disziplinen (u.a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitensniveau individuell oder teamorientiert ausführen (Bewegungsfeld 3)



#### **Methodenkompetenz (MK)**

(3.1) leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen (Bewegungsfeld 3)

(3.2) grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden (Bewegungsfeld 3)

#### **Urteilskompetenz (UK)**

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

#### **Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:**

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

(a3) Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Wählen Sie ein Element aus.

Leistung (d)

(d1) Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination)

Wählen Sie ein Element aus.

## Didaktische Entscheidungen

Werfen soll als leistungs- und technikorientiert verstanden werden. Hierbei sollen verschiedene Wurfgeräte wie Bälle, schwere und leichte Kugeln, evtl. ein Boomerang, Stöcke, Papierflieger etc. zum Einsatz kommen und auf deren Eignung zur Weite überprüft werden. Ferner sollen Leistungen in Hinblick auf Wurfweite und Zielgenauigkeit ermöglicht werden. Zudem soll die Wurfweite messtechnisch erfasst werden. Spielformen mit Eignung zur Gruppenerfahrung sollen den Individualsport erweitern.

## Methodische Entscheidungen

- Vergleich und Beurteilung von Wurftechniken
- Wurfweitenmessung
- Wurfmaterialvergleich
- Zielwurfübungen
- Staffelwürfe einer Gruppe
- Zusammenhang Gewicht und Weite

## Gegenstände / Fachbegriffe

- Sportbälle: Fußball, Handball, Volleyball, Tennisball, Schaumstoffball.
- Boomerang
- Wasserbomben (im Sommer ;-))

## Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung

### unterrichtsbegleitend

Hier können Sie die unterrichtsbegleitenden Leistungsbewertungen eintragen.

### punktuell:

Hier können Sie die punktuellen Leistungsbewertungen eintragen.

### Kriterien:

Hier können Sie die Kriterien eintragen.

## Fachbegriffe

Hier können Sie die Fachbegriffe eintragen.