

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik (3)	A	B	6	8	Wählen Sie ein Element aus.	13

Große Sprünge machen — Springen in seiner Vielfalt anwenden

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)

Wählen Sie ein Element aus.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

(a1) Wahrnehmung und Körpererfahrung

(a2) Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

Leistung (d)

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

Wählen Sie ein Element aus.



<p>Didaktische Entscheidungen</p> <p>Springen soll den Dimensionen Höhe und Weite zugeordnet werden. Hierbei steht wieder das individuelle Leistungsvermögen im Vordergrund. SuS sollen ihr Sprungbein herausfinden und dieses bewusst einsetzen. Als Landfläche dienen Tiefsprungmatten, Weichbodenmatten und der normale Hallenboden (je nach Aufgabenstellung. Es sollen Absprungzonen berücksichtigt und ferner Sprungweiten in einem Leistungskontext verstanden werden. Zudem sollen persönliche Bestmarken erkannt und als Leistungsgrenze bezwungen werden wollen.</p>	<p>Methodische Entscheidungen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hopselauf zur Sprungbeinfindung - Anlauflänge finden - Anlaufschritte zählen - Anlaufgeschwindigkeiten überprüfen - Apfelsinenkisten überspringen (Höhe und Weite) - Sprungweiten messen - Unterschiede Weichbodenmatte und Sandkaste - Weitsprung mit einem Bein (re und li) - Rekordsprünge mit den Schritten ablängen bzw. Messen - Benutzung des Maßbandes 	<p>Gegenstände / Fachbegriffe</p> <p>Absprungbein.</p>	<p>Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung</p> <p><u>unterrichtsbegleitend</u></p> <p>Sprungleistungen im Tierreich (Gazellen, Schneeleopard, Floh, Grashüpfer, Weltrekord im Weitsprung bzw. Hochsprung).</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>Fachbegriffe</p> <p>Hier können Sie die Fachbegriffe eintragen.</p>			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2)	A	E	6	8	Wählen Sie ein Element aus.	14

Bekannte Spielformen - variieren, umgestalten und mit bekannten Bewegungsfeldern in neuen Regelstrukturen verknüpfen – Vorbereitung auf das Völkerballturnier

Kompetenzerwartungen:

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

(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)

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:

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

(a1) Wahrnehmung und Körpererfahrung

Wählen Sie ein Element aus.

Kooperation und Konkurrenz (e)

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

Wählen Sie ein Element aus.

<p>Didaktische Entscheidungen</p> <p>Durch das erweiterte Verständnis von Bedingungsfaktoren für ein gelungenes, regelkonformes Spiel sollen die SuS in dieser Reihe bekannte Spiele so abändern, dass eine neue Spielform entsteht, die nur noch vereinzelte Elemente der Urspielform enthält. Ziel ist hierbei noch nicht ein vollständiger und funktionsfähiger Regelkatalog, sondern die gemeinsame Reflektion und Entwicklung im Plenum und Spielphasen. So erlernen die SuS gleichzeitig mit den Regelbegriffen umzugehen und sich zudem in einer demokratischen Situation zu bewähren. Um dabei die Regelgestaltung sinnvoll auszustatten, sind der Wechsel von Bewegungserfahrung und Diskussionsrunden notwendig, sodass die SuS Sport als soziales und kommunikatives Erlebnisfeld wahrnehmen.</p>	<p>Methodische Entscheidungen</p> <p>Um eine gemeinschaftliche Entwicklung im Klassenverband zu generieren, wäre es möglich, sich ein Spiel gemeinsam aussuchen und dieses in Kleingruppen zu bearbeiten und daraus schrittweise zu einer neuen Spielform zu kommen</p>	<p>Gegenstände / Fachbegriffe</p> <p>Regelverstöße, Spielbeginn, Spielende, Spielidee</p>	<p>Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung</p> <p><u>unterrichtsbegleitend</u></p> <p>Social skills</p> <p><u>punktuell:</u></p> <p>Regelverständnis</p> <p><u>Kriterien:</u></p> <p>Hier können Sie die Kriterien eintragen.</p>
<p>Fachbegriffe</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)	A	B	6	8	Wählen Sie ein Element aus.	15

Ab in die Manege! – Eine Zirkusvorstellung, bei der jeder zeigt, was er kann!

Kompetenzerwartungen:

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

(5.1) eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten (Bewegungsfeld 5)

(5.2) technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen (z. B. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben (Bewegungsfeld 5)



Methodenkompetenz (MK)

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

Wählen Sie ein Element aus.

Urteilskompetenz (UK)

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

Gesundheit (f)

Wählen Sie ein Element aus.

(a1) Wahrnehmung und Körpererfahrung

(f1) Unfall- und Verletzungsprophylaxe

Wählen Sie ein Element aus.

(a2) Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

<p>Didaktische Entscheidungen</p> <p>Jeder zeigt, was er kann! Genau das macht eine Zirkusvorstellung so besonders. Ob mit akrobatischem Geschick, komischem Talent oder einfach mit einer guten Idee – in der Manege kann sich jeder einbringen und sich seinen Fähigkeiten gemäß an der gemeinsamen Vorstellung beteiligen.</p> <p>Ein Zirkusprojekt ist eine einmalige Chance, Fähigkeiten und Talenten Ihrer Schüler Raum zu geben, die im Schulalltag sonst nicht zum Tragen kommen. Auch weniger sportlichen Schülern wird so eine positive Rückmeldung ermöglicht. Besonders Schüler der Unterstufe lassen sich von kleinen Kunststücken schnell begeistern und verfügen über eine hohe Motivation, diese selbst zu erlernen. Toll ist außerdem, dass der Erfolg erkennbar vom Einsatz in den Übungszeiten abhängt.</p>	<p>Methodische Entscheidungen</p> <p>Die Schüler machen erste Schritte im Umgang mit dem Jonglieren mit Gegenständen sowie mit dem Turnen am Partner. Natürlich kann im Rahmen einer Zirkusvorstellung darüber hinaus fast alles zur Aufführung kommen, was zuvor gut einstudiert wurde. Wichtig ist dabei, dass die Schüler selbst überlegen, wo ihre Stärken liegen und schließlich auch selbst entscheiden, was sie aufführen möchten.</p> <p>Bei der Vorbereitung der einzelnen Nummern steht das Tutorenprinzip im Mittelpunkt: Schüler mit Vorkenntnissen unterstützen jeweils eine Gruppe. Sie strukturieren die Ideen der Gruppe und einigen sich mit den Mitgliedern auf einen Ablaufplan für eine Zirkusnummer.</p>	<p>Gegenstände / Fachbegriffe</p> <p>Vorstellungen von anderen bewerten und anhand von Kriterien Rückmeldung geben können</p>	<p>Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung</p> <p><u>unterrichtsbegleitend</u></p> <p>Die Arbeit in den Gruppen wird bewertet. Sozialer Aspekt des Sporttreibens.</p> <p><u>punktuell:</u></p> <p>Die Gruppenvorführung wird anhand von festgelegten Kriterien benotet.</p> <p><u>Kriterien:</u></p> <p>Hier können Sie die Kriterien eintragen.</p>
<p>Fachbegriffe</p> <p>Kriteriengeleitete Bewertung von Vorführungen anderer</p>			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste (6)	A	B	6	8.	Wählen Sie ein Element aus.	16

Es fliegt was in der Luft – Grundlegende Jongliermuster und Jonglierticks mit Tüchern und Bällen (evtl. Ringen, Keulen, Diabolo) miteinander üben und variieren

Kompetenzerwartungen:

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

(6.4) grundlegende Elemente der Bewegungskünste (z. B. Jonglieren, Bewegungstheater, Schwarzlicht- oder Schattentheater) allein oder mit Partnerinnen/Partnern ausführen

Wählen Sie eine Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz aus.



Methodenkompetenz (MK)

(6.1) durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder Gestaltungsaufgaben lösen (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)

(a1) Wahrnehmung und Körpererfahrung

Wählen Sie ein Element aus.

Bewegungsgestaltung (b)

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

(b3) Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und -objekte

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

<p>Didaktische Entscheidungen</p> <p>Koordinative Fähigkeiten entwickeln Handgerätspezifische Techniken erlernen</p>	<p>Methodische Entscheidungen</p> <p>Üben mit 1,2,3 und mehr Gegenständen</p> <p>.</p>	<p>Gegenstände / Fachbegriffe</p> <p>Jonglage, Koordination Handgerät</p> <p>.</p>	<p>Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung</p> <p><u>unterrichtsbegleitend</u></p> <p>Überprüfung einzelner Jonglagestufen</p> <p>.</p> <p><u>punktuell:</u></p> <p>Fertigkeiten im Umgang mit Geräten</p> <p>.</p> <p><u>Kriterien:</u></p> <p>Koordination mit Gegenständen</p> <p>.</p>
<p>Fachbegriffe</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)	E	A	6	12	Wählen Sie ein Element aus.	17

Dribbeln, Passen, Körbewerfen – in drei Stunden fit für Streetball

Kompetenzerwartungen:

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

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

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



Methodenkompetenz (MK)

(7.2) einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und umsetzen (Bewegungsfeld 7)

(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:

Kooperation und Konkurrenz (e)

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

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

(a2) Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

(a3) Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Didaktische Entscheidungen

Wussten Sie, dass der Begriff „Streetball“ erst in den 90ern aus Amerika nach Deutschland kam und vermutlich auf eine Schuhserie von Adidas zurückgeht? Mit einem großen Streetballturnier, welches die Sportmarke 1992 in Berlin organisierte, entbrannte eine große Begeisterung für das Basketball der Straße. Streetball wurde Trendsportart und, begleitet von Hip-Hop und Rap-Musik, zur Jugendkultur. Auch der Basketballsport konnte von der neuen Begeisterung profitieren. Inzwischen ist der Run auf die Streetballplätze wieder etwas abgeflacht. Trotzdem ist Streetball unter Jugendlichen immer noch beliebt und eignet sich in vielerlei Hinsicht auch als Einstieg ins Basketballspiel. So gibt es beim Streetball deutlich weniger Regeln als beim Basketball. Man kommt leichter ins Spiel, ohne dass zu viele Regeln die Spiellust bremsen. Technische und taktische Grundfähigkeiten werden im Streetball gleichermaßen gefördert wie im Basketball. Hierzu zählt das Fangen, Passen, Dribbeln ebenso wie die Mann-Mann-Verteidigung. Besondere Erwähnung verdient der Fair-Play-Gedanke, der beim Streetball besonders ausgeprägt ist. Da es im Unterschied zum Basketball keinen Schiedsrichter gibt, müssen die Spieler auf die gegenseitige Fairness vertrauen. Unstimmigkeiten werden zwischen den Mannschaften gelöst, Fouls vom gefoulten Spieler angesagt. Für den Sportunterricht hat das Streetballspiel außerdem den Vorteil, dass pro Spiel kein ganzes Feld benötigt wird. Es können mehrere Spiele gleichzeitig in einer Halle stattfinden. Somit üben viele Schüler zur selben Zeit. In dieser Unterrichtssequenz werden basketbalotypische Grundtechniken sowie erste taktische Elemente vermittelt. Sie werden im Streetballspiel drei gegen drei geübt und vertieft. Technik und Taktik sind auf ihre Grundlagen reduziert, und das Streetball-Regelwerk ist vereinfacht. Wichtig ist die ständige Rückkopplung an das Spielerlebnis, denn das Erlernete bekommt seinen Sinn erst durch die Anwendung in der Spielsituation. Eine spiel-nahe Vermittlung fördert außerdem den Spaß am Spiel.

Methodische Entscheidungen

Alle Körbe nutzen: Stehen nicht genügend Korbanlagen zur Verfügung, verwenden Sie Korbballständer und andere Wurfziele. So können Sie zum Beispiel einen Gymnastikreifen an den Seilen der Hallendecke aufhängen. Natürlich ist es auch möglich, einen Teil der Schüler spielen zu lassen, während der andere Teil mit der Lehrkraft Technik- und Taktikschulung betreibt.

Alle Bälle nutzen: Bei manchen Übungen muss jeder Schüler einen Ball haben. Stehen nicht genügend Basketbälle zur Verfügung, können auch Volleybälle oder Fußbälle verwendet werden.

Überzahlspiele: Wenn die Einteilung in Mannschaften nicht aufgeht, können Überzahlspiele organisiert werden. Dabei hat entweder die angreifende oder die verteidigende Mannschaft einen oder zwei Spieler mehr. Nach Abschluss des Angriffs oder der Verteidigung wechseln die zusätzlichen Spieler zur anderen Mannschaft. Das Spiel der jeweils verstärkten Mannschaft ist somit kurzzeitig erfolgreicher.

Gegenstände / Fachbegriffe

Basketbälle
Körbe

Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung

unterrichtsbegleitend

Lernfortschritt
motorisch und kognitiv

punktuell:

Effektivität bei Wettkampfspielen

Kriterien:

Hier können Sie die Kriterien eintragen.

Fachbegriffe

Grundtechniken des Basketballspiels, Mann-Mann-Verteidigung, Freilaufen und Anbieten, Mannschaftsaufstellung beim Angriff

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (1)	A	Wählen Sie ein Element aus	6	2	Wählen Sie ein Element aus.	18

Gleichgewicht - Der Balance-Akt – Bewegungsstationen entwickeln, erproben, verändern und bewerten

Kompetenzerwartungen:

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

(5.1) eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten (Bewegungsfeld 5)

(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)

(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)

(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)

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

(a1) Wahrnehmung und Körpererfahrung

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

(a2) Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Didaktische Entscheidungen

Die SuS bringen vermutlich unterschiedliche Erfahrungen in Balanciersituationen z.B. auf Spielplätzen mit, folgende Voraussetzungen sollen vorhanden sein:

- können einfache Balanciersituationen bewältigen
- können selbstständig Gerätestationen mit Hilfe von Stationskarten auch unter Beachtung grundlegender Sicherheitsanforderungen auf- und abbauen
- arbeiten in Kleingruppen zusammen
- können Unterrichtssituationen mitgestalten
- sie können gemeinsam mit der Lehrkraft den Aufbau überprüfen, helfen sich bei der Bewegungsausführung
- gehen bewusst mit eigenen/fremden Unsicherheiten und Ängsten um.

Methodische Entscheidungen

Interessante Balancierstationen verleiten zum Balancieren und geben so Raum für Bewegungserfahrungen und -erlebnisse. Im Unterricht müssen für die Kinder Möglichkeiten geschaffen werden, dieses zuzulassen, Balancierstationen so zu verändern, dass sie den individuellen Bedürfnissen der Balancierenden entsprechen. Balancierstationen können unter diesem Gesichtspunkt folgendermaßen verändert werden:

1. durch die Veränderung der Bewegungsart z.B. seitwärts oder rückwärts gehen, mit geschlossenen Augen, einbeiniges Hüpfen, Vierfüßlergang, ...
2. durch die Veränderung der Sozialform z.B. mit einem Partner als Hilfe, mit einer Gruppe gleichzeitig, mit einem oder mehreren Partnern aneinander vorbei balancieren,
3. durch das Aufstellen von Hindernissen z.B. über einen Medizinball, durch einen Reifen, über einen Stab, ...
4. durch den Transport von Gegenständen z.B. einhändiges und beidhändiges Tragen von leichten/schweren Bällen, Ausbalancieren von Gegenständen wie Wurfiring, Bohnensäckchen auf dem Kopf, ...
5. durch die Veränderung des Gerätearrangements z.B. durch die Verlängerung der Balancierstrecke, durch die Verkleinerung des Balancieruntergrundes, durch Instabilität des Bewegungsuntergrundes, ..

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.
Bewegen an Geräten – Turnen (5)	A	C	5	6	Wählen Sie ein Element aus.	19

Das Turnen entdecken – erste Erfahrungen mit dem Turnen an Geräten erfahren, verstehen und Wagnissituationen richtig einschätzen lernen.

Kompetenzerwartungen:

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

(5.1) eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten (Bewegungsfeld 5)

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

(a1) Wahrnehmung und Körpererfahrung

(a3) Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Gesundheit (f)

(f1) Unfall- und Verletzungsprophylaxe

Wählen Sie ein Element aus.

Wagnis und Verantwortung (c)

(c1) Spannung und Risiko

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

<p>Didaktische Entscheidungen</p> <p>„Turnen lebt!“, stellt der Cheftrainer des Deutschen Turnerbundes begeistert fest, als er auf seinen Schützling Florian Hambüchen angesprochen wird. Ob ihn eine Turnstunde in der Schule in ähnliche Begeisterung versetzen würde?</p> <p>Die Faszination des Spitzensports lässt sich nämlich oft nur schwer in die Schule übertragen. Denn was bei Profiturnern so leicht und elegant wirkt, ist bekanntlich nur mit sehr viel Training zu erreichen. Die Vermittlung von Geräteturnen in der Schule bringt daher häufig Schwierigkeiten mit sich. Immer wieder arten Turnstunden in reine Übungsstunden aus. Nicht gekonnte, technisch meist sehr anspruchsvolle Übungsteile wirken schnell frustrierend. Zu viele Schüler stehen nur herum, werden nicht ausgelastet und haben Angst vor den Übungsteilen oder Geräten. Verbunden mit dem Gefühl, allein vorgeführt zu werden, lehnen Schüler somit das Geräteturnen häufig ab.</p>	<p>Methodische Entscheidungen</p> <p>Um diesem Phänomen entgegenzuwirken, soll in den vorliegenden Stunden die Arbeit in kleinen Gruppen in den Vordergrund gerückt werden.</p> <p>Die einzelnen Aufgaben können somit in Stationen erprobt und trainiert werden..</p>	<p>Gegenstände / Fachbegriffe</p> <p>Körperspannung Griffhaltungen Sicherheitsstellung Hilfestellung Wagnis Risiko.</p>	<p>Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung</p> <p><u>unterrichtsbegleitend</u></p> <p>Einzelne Aufgaben können punktuell zur Leistungsbewertung überprüft werden.</p> <p><u>puntuell:</u></p> <p>Einzelne Aufgaben können punktuell zur Leistungsbewertung überprüft werden.</p> <p><u>Kriterien:</u></p> <p>Vorgeschriebene Ausführung wird eingehalten.</p>
<p>Fachbegriffe</p> <p>Wagnis Risiko Sicherheitsstellung Hilfestellung</p>			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport / Bootssport / Wintersport (8)	C	D	6	4	Wählen Sie ein Element aus.	20

Gleiten, Fahren, Rollen - am Beispiel des Wakeboardfahrens

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)

(8.2) Bewegungsabläufe beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter ökonomischen oder gestalterischen Aspekten ausführen sowie dabei eigene Fähigkeiten und Grenzen berücksichtigen (Bewegungsfeld 8)



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:

Wagnis und Verantwortung (c)

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

(f1) Unfall- und Verletzungsprophylaxe

Wählen Sie ein Element aus.

Didaktische Entscheidungen

Gleichgewicht entwickeln
beim Wakeboarden - langsam
fahren - Hindernisse um-,
überfahren

Methodische Entscheidungen

Geschicklichkeitsparcours

Gegenstände / Fachbegriffe

Hier können Sie die Gegenstände /
Fachbegriffe eintragen.

**Lernerfolgsüberprüfung(en) /
Leistungsbewertung**unterrichtsbegleitend

Beobachtung des Lernerfolgs

punktuell:

Sportmotorische Prüfung.

Kriterien:

Hier können Sie die Kriterien eintragen.

Fachbegriffe

Hier können Sie die Fachbegriffe eintragen.