

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2)	C	<i>E</i>	8	8	Wählen Sie ein Element aus.	34

Rückwärts = Vorwärts? – Entdecken des Rugbyspiels und seiner spielspezifischen Herausforderungen.

Kompetenzerwartungen:

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

(2.2) in unterschiedlichen Spielen nach vorgegebenen Kriterien mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln (Bewegungsfeld 2)

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



Methodenkompetenz (MK)

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

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

Urteilskompetenz (UK)

(2.1) Spiele hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele grundlegend beurteilen (Bewegungsfeld 2)

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

Wagnis und Verantwortung (c)

Kooperation und Konkurrenz (e)

Wählen Sie ein Element aus.

(c1) Spannung und Risiko

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

Wählen Sie ein Element aus.

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

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Didaktische Entscheidungen Durch die Verbindung einer komplexen und spieluntypischen Grundsituation (Pass nach vorn verboten) werden die SuS damit konfrontiert, die Spielsituation völlig neu zu gestalten und dabei den Aspekt des Körperkontakts und dessen Einsatz regelkonform, situativ und ressourceneffizient einzusetzen. Dieses komplexe Anforderungsfeld ermöglicht eine differenzierte Auseinandersetzung mit dem Bewegungsfeld und bietet auf Grund der doch sehr homogenen Vorkenntnisse eine gemeinsame und ausgangsgleiche Lernsituation.	Methodische Entscheidungen Damit die Spielfähigkeit der Komplexität nicht zum Opfer fällt, sollten auf den Vollkontakt, die Abseitsregelung und das Element des Kickens in dieser Klassenstufe eventuell verzichtet werden. z.B.: Touch-Rugby, Flag-Rugby	Gegenstände / Fachbegriffe Gedränge, Einwurf in die Gasse, Fieldgoal..	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung <u>unterrichtsbegleitend</u> Spielfähigkeit, Abstraktionsfähigkeit, Spielübersicht. <u>punktuell:</u> Regelkenntnisse. <u>Kriterien:</u> 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.
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (1)	A	F	8	12	Wählen Sie ein Element aus.	35

Wir werden fit – Ausdauer durch Lauftraining.

Kompetenzerwartungen:

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

(1.1) sich selbstständig funktional – allgemein und in Ansätzen sportartspezifisch – aufwärmen und entsprechende Prozesse grundlegend planen sowie dabei die Intensität des Prozesses an den Körperreaktionen wahrnehmen und steuern (Bewegungsfeld 1)

(1.2) ausgewählte Faktoren der Leistungsfähigkeit (u. a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen unter Anleitung weiterentwickeln und dies in einfachen portbezogenen Anforderungssituationen zeigen



Methodenkompetenz (MK)

(1.1) Elemente eines Aufwärmprozesses (z. B. Kräftigungs- und/oder Dehnübungen,) nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten (Bewegungsfeld 1)

(1.2) grundlegende Methoden zur Verbesserung der Leistungsfähigkeit benennen, deren Bedeutung für den menschlichen Organismus unter gesundheitlichen Gesichtspunkten in Ansätzen beschreiben (Bewegungsfeld 2)

Urteilskompetenz (UK)

(1.1) ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen. (Bewegungsfeld 1)

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

(a1) Wahrnehmung und Körpererfahrung

Wählen Sie ein Element aus.

Gesundheit (f)

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

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 Die Heranführung ans Ausdauertraining ist deshalb wichtig, weil eine ausreichend entwickelte Grundlagenausdauer neben der Verbesserung des allgemeinen Gesundheitszustands eine positive Auswirkung auf die sportliche Leistungsfähigkeit hat. So bleibt zum Beispiel die Reaktions- und Handlungsfähigkeit länger erhalten, was bedeutet, dass sportliche Leistungen über einen längeren Zeitraum ausgeführt werden können. Zudem ist das Verletzungsrisiko geringer. Folgende Grundsätze sind zu berücksichtigen: 1. Ausdauertraining sollte motivierenden Charakter haben 2. Über- und Unterforderung vermeiden 3. Ausdauerübungen sollten generell von mittlerer Intensität sein 4. Der Laufrhythmus sollte vorgegeben werden 5. Kontinuität der Ausdauerschulung 6. (...)	Methodische Entscheidungen • Eingangs- und Ausgangstest sollten angeboten werden. • Das Ziel des Vorhabens nennen/ festlegen • Lauferfahrungen in der Halle und im Gelände anbieten • In der Gruppe gemeinsam laufen • In Kleingruppen laufen • (...)	Gegenstände / Fachbegriffe • Über Hürden laufen (denkbar auch Bananenkartons, Kästen, Bänke, ...) • Staffelläufe • Musik als Begleiter • ...	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung <u>unterrichtsbegleitend</u> Ausdauerpass als Lernerfolgsübersicht. <u>punktuell:</u> Hier können Sie die punktuellen Leistungsbewertungen eintragen. <u>Kriterien:</u> 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.
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik (3)	D	E	7	8.	Wählen Sie ein Element aus.	36

Höher, schneller, weiter – Laufen, Springen, Werfen in abwechslungsreichen Wettkampfformen variieren und anwenden

Kompetenzerwartungen:

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

(3.2) leichtathletische Disziplinen (u.a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeiteniveau individuell oder teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen (Bewegungsfeld 3)

(3.3) beim Laufen eine Ausdauerleistung (ca. 20 Min.) gesundheitsorientiert–ohne Unterbrechung,in gleichmäßigem Tempo,unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit–erbringen und grundlegend körperliche Reaktionen beim Laufen beschreiben



Methodenkompetenz (MK)

(3.1) unter Anleitung für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren(Bewegungsfeld 3)

(1.2) grundlegende Methoden zur Verbesserung der Leistungsfähigkeit benennen, deren Bedeutung für den menschlichen Organismus unter gesundheitlichen Gesichtspunkten in Ansätzen beschreiben (Bewegungsfeld 2)

Urteilskompetenz (UK)

(3.1) die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit und die Leistungsfähigkeit der Wettkampfgruppe grundlegend beurteilen (Bewegungsfeld 3)

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

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.

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Didaktische Entscheidungen Ganzheitliches Verständnis von Leichtathletik in Hinblick auf Laufen, Springen und Werfen. Ziel ist die bewusste Vorbereitung auf eine „Klassen-Olympiade“ in Hinblick auf Einzel- und Teamwertung. Die SuS sollen für sich selbst jeder ihre individuelle Leistungsfähigkeit für die einzelnen Disziplinen erkennen und gezielt fördern lernen. Im Teamvergleich sollen sie jeweils die drei Disziplinen untereinander aufteilen. Es sollten Kriterien einer „alternativen Olympiade“ ins Auge gefasst werden, bei dem auch Fähigkeiten der Selbsteinschätzung zum Tragen kommen.	Methodische Entscheidungen - Wiederholung sämtlicher ausgewählter Übungs- und Spielformen der bisherigen Leichtathletikreihen - Teambildung und Schwerpunktsetzung - Ggf. Durchführung eines (kleinen) Sportfestes.	Gegenstände / Fachbegriffe Hier können Sie die Gegenstände / Fachbegriffe eintragen.	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung <u>unterrichtsbegleitend</u> Hier können Sie die unterrichtsbegleitenden Leistungsbewertungen eintragen. <u>punktuell:</u> Hier können Sie die punktuellen Leistungsbewertungen eintragen. <u>Kriterien:</u> 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)	B	Wählen Sie ein Element aus.	8	12.	Wählen Sie ein Element aus.	37

Sich individuell an Geräten bewegen – eine Turneinheit nach dem Prinzip des genetischen Lernkonzepts.

Kompetenzerwartungen:

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

(5.1) grundlegende Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten (Boden, Reck, Stufen- oder Parallelbarren) ausführen sowie Bewegungen variieren und kombinieren (Bewegungsfeld 5)

(5.2) gemeinsam (z. B. synchron) eine turnerische Bewältigung von Gerätebahnen und Gerätekombinationen realisieren (Bewegungsfeld 5)



Methodenkompetenz (MK)

(5.1) den Aufbau von Geräten und Gerätekombinationen nach vorgegebenen Anleitungen weitgehend selbständig organisieren und kooperativ durchführen (Bewegungsfeld 5)

(5.2) grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen sowie vertrauensbildende Maßnahmen beschreiben und situationsangemessen anwenden (Bewegungsfeld 5)

Urteilskompetenz (UK)

(5.1) Bewegungssituationen und Bewegungsarrangements im Hinblick auf Sicherheit und Gesundheit beurteilen (Bewegungsfeld 5)

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

Bewegungsgestaltung (b)

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

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

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

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

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Didaktische Entscheidungen Diese Unterrichtseinheit richtet sich nach dem Konzept des genetischen Lernens, begründet von Jürgen Loibl. Es orientiert sich ganz nach dem Prinzip der Selbststudie. Die SuS bekommen die Möglichkeit, Turngeräte zu erforschen und selbst herauszufinden, wie man die eine oder andere Bewegung an einem Gerät ausführen kann. Dabei können ganz neue Bewegungsformen entstehen bzw. die SuS bekommen die Chance, bekannte Turnelemente zu verändern.	Methodische Entscheidungen Ausprobieren anstatt nachahmen – dieses Konzept lässt sich auch anwenden, indem man den Weg zum Ziel macht. Die SuS bekommen eine fertige Bewegung vorgegeben und finden durch Selbststudie heraus, wie man den Weg zu diesem endgültigen Bewegungselement bestreiten kann. 1. Doppelstunde Der Bewegungsparcours – Grundfertigkeiten erlernen 2. Doppelstunde Die Geräte an Stationen kennenlernen 3. Doppelstunde Bewegungsabfolgen in Kleingruppen erarbeiten 4. Doppelstunde Eine Gruppenchoreographie erarbeiten 5. Doppelstunde Schriftliche Ergebnissicherung mithilfe Neuer Medien 6. Doppelstunde Präsentation und transparente Benotung	Gegenstände / Fachbegriffe Neue turnerische Bewegungen an Geräten selbstständig entwickeln und diese miteinander kombinieren Bewegungen in Gruppen präsentieren.	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung <u>unterrichtsbegleitend</u> Ausführung Soziale Komponente Ideen . <u>punktuell:</u> Bewertung der Präsentation anhand festgelegter Kriterien. <u>Kriterien:</u> 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.
Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste (6)	B	<i>E</i>	8	8	Wählen Sie ein Element aus.	38

Hip Hop lernen und zur Musik gestalten - Wie lerne ich Tanzbewegungen?

Kompetenzerwartungen:

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

(6.5) Bewegungsgestaltungen (z. B. Paar- oder Gruppentänze, Fitnesschoreografien) in rhythmischen Strukturen zu Musik – auch in der Gruppe umsetzen und präsentieren

(6.3) ausgewählte Merkmale von Bewegungsqualität (u. a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung sowie Synchronität von Körper/Musik und Partnerin/Partner) in Bewegungsgestaltungen – auch in der Gruppe – anwenden und variieren (Bewegungsfeld 6)



Methodenkompetenz (MK)

(6.1) sich mit Partnerinnen und Partnern absprechen und gemeinsame Lösungen von komplexeren Gestaltungsaufgaben entwerfen, beschreiben und präsentieren (Bewegungsfeld 6)

Urteilskompetenz (UK)

(6.1) die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach ausgewählten Kriterien beurteilen (Bewegungsfeld 6)

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

Bewegungsgestaltung (b)

Kooperation und Konkurrenz (e)

Wählen Sie ein Element aus.

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

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

Wählen Sie ein Element aus.

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

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Didaktische Entscheidungen Im Unterrichtsvorhaben „Hip Hop“ wird unter den Jugendlichen beliebte Tanzstil dazu genutzt, zunächst das Bewegungslernen in den Fokus zu stellen und zu reflektieren. Wie können Tanzbewegungen am besten vermittelt werden? Welche Vor- und Nachteile bieten die einzelnen Vermittlungswege? Gibt es individuelle Unterschiede und somit eine persönliche Präferenz? Gegenübergestellt werden dabei das Bewegungslernen anhand einer Beschreibung einer Bildfolge und einem Video. Im zweiten Abschnitt sollen die erlernten Hip-Hop Schritte auf Musik zusammengesetzt werden. Dabei sollen die SuS die Musikstruktur erkennen und die erlernten Schritte möglichst passgenau auf die Musik auswählen und abstimmen. Gerne können sie die Vorgaben um eigene Ideen und Schritte ergänzen.	Methodische Entscheidungen Möglicher Ablauf Stunde 1: Erarbeiten von hip Hop Grundschriften über unterschiedliche Vermittlungsweisen Stunde 2: Festigen und Üben der erlernten Hip-Hop-Schritte Stunde 3: Das Gestaltungselement Musik kennenlernen und nutzen Stunde 4: Entwicklung und Festigen der Schrittfolge zur Musik Stunde 5 Übungszeit- individuelle Feinheiten Stunde 6 Präsentation	Gegenstände / Fachbegriffe Stationskarten, Videos, Plakate Musikstruktur Tanzbarkeit, Schultauglichkeit Choreografie, Raumnutzung, Synchronität, Aufstellung.	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung <u>unterrichtsbegleitend</u> Präsentation der Zwischenstände, Abschlusspräsentation, Reflexionsphasen <u>punktuell:</u> Feedback (Reflexionsbögen). <u>Kriterien:</u> Förderung / Rücksichtnahme der einzelnen Gruppenmitglieder
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	<i>E</i>	8	12.	Wählen Sie ein Element aus.	39

Handball sofort – ein spielgemäßer Einstieg in das Handballspiel

Kompetenzerwartungen:

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

(7.1) in Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten anwenden, beschreiben und Korrekturhilfen umsetzen (Bewegungsfeld 7)

(7.4) das ausgewählte große Sportspiel fair, mannschaftsdienlich und regelgerecht spielen (Bewegungsfeld 7)



Methodenkompetenz (MK)

(7.2) Mannschaftsspiele organisieren, durchführen und Schiedsrichtertätigkeiten gemäß gegebener Regeln übernehmen. (Bewegungsfeld 7)

(4.2) Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z. B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden (Bewegungsfeld 4)

Urteilskompetenz (UK)

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

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

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

Kooperation und Konkurrenz (e)

(e3) (Spiel-)Regeln und deren Veränderungen

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

Leistung (d)

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

(d3) differenziertes Leistungsverständnis (z.B. relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und -bewertung)

Didaktische Entscheidungen Spielpartner und –gegner in ihrer Individualität annehmen Sich in eine Mannschaft integrieren und mannschaftsdienlich agieren Die Struktur der Zielspielform erkennen und zielgerichtet handeln	Methodische Entscheidungen Handball: Vom Minihandball zum Zielspiel Vom Passen Fangen, Dribbling, Zuspielübungen zu kleinen Spielen Von kleinen Spielen auf. das Großspielfeld	Gegenstände / Fachbegriffe Handball: Fangen, stoppen, aufnehmen, halten des Balles Würfe: Schlagwurf, Druckwurf, Sprungwurf Ballgewinn, Torwurf, Schritte Abwehr Angriff .	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung <u>unterrichtsbegleitend</u> Beobachten der individuell zunehmenden Spielfähigkeit unter Beachtung der der allgemeinen und speziellen Spiel- und Teamfähigkeit. <u>punktuell:</u> Bewertung der technischen Grundfertigkeiten , z. B. in einem Stationsbetrieb. <u>Kriterien:</u> Den Ball spielen können, aus dem Stand, aus dem Lauf, mit und ohne Torwurf, -erfolg Von der Grobform zur Feinform Situationsgerechtes Spiel Erweiterung der Handlungskompetenz, Mitspieler einbeziehen.
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)	D	E	7	8	Wählen Sie ein Element aus.	40

Höher, schneller, weiter — Laufen, Springen, Werfen in abwechslungsreichen Wettkampfformen variieren und anwenden.

Kompetenzerwartungen:

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

(3.2) leichtathletische Disziplinen (u.a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitsniveau individuell oder teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen (Bewegungsfeld 3)

(3.3) beim Laufen eine Ausdauerleistung (ca. 20 Min.) gesundheitsorientiert—ohne Unterbrechung,in gleichmäßigem Tempo,unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit—erbringen und grundlegend körperliche Reaktionen beim Laufen beschreiben



Methodenkompetenz (MK)

(3.1) unter Anleitung für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren(Bewegungsfeld 3)

(1.2) grundlegende Methoden zur Verbesserung der Leistungsfähigkeit benennen, deren Bedeutung für den menschlichen Organismus unter gesundheitlichen Gesichtspunkten in Ansätzen beschreiben (Bewegungsfeld 2)

Urteilskompetenz (UK)

(3.1) die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit und die Leistungsfähigkeit der Wettkampfgruppe grundlegend beurteilen (Bewegungsfeld 3)

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

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.

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Didaktische Entscheidungen Anknüpfend an die „Alternative Olympiade“ sollen nun eigene Wettkämpfe entwickelt werden, welche in der Art und Weise an eine „Urbane Olympiade“ erinnern. Hierzu sollen die Schüler sich eigene Gedanken machen, die dann in Kooperation mit allen zusammen zu einem gemeinsam definierten Wettkampf verfeinert werden. Die Durchführung stellt dann die Konsequenz eigener Handlungsfähigkeit dar.	Methodische Entscheidungen - Urbane Varianten aus den Bereichen Laufen, Springen, Werfen. - Schulhofstaffel - Mülleimerzielwurf - Hüpfwettbewerb - + zahlreiche weitere Eigenkreationen	Gegenstände / Fachbegriffe Gebrauchsgegenstände aus verfügbarem Repertoire .	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung <u>unterrichtsbegleitend</u> - Herstellung Bezug zum Parkourlauf. - Vergleich von ähnlichen Sportarten, z.B. Cricket, Baseball, Brennball etc. - Spielideen entwickeln <u>punktuell:</u> Hier können Sie die punktuellen Leistungsbewertungen eintragen. <u>Kriterien:</u> 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.
Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport / Bootssport / Wintersport (8)	A	<i>E</i>	8	8	Wählen Sie ein Element aus.	41

Wir erkunden mit unterschiedlichen Fahrzeugen die Trasse (Inliner, XSlider, Longboard, Waveboard und Skateboard)

Kompetenzerwartungen:

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

(8.1) komplexere Bewegungsabläufe des ausgewählten Schwerpunktes beim Gleiten oder Fahren oder Rollen kontrollieren und eine vorgegebene Strecke/Parcours schnell oder ausdauernd bewältigen (Bewegungsfeld 8)

(1.2) ausgewählte Faktoren der Leistungsfähigkeit (u. a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen unter Anleitung weiterentwickeln und dies in einfachen portbezogenen Anforderungssituationen zeigen



Methodenkompetenz (MK)

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

Wählen Sie ein Element aus.

Urteilskompetenz (UK)

(8.1) die Anforderungen zur Bewältigung von Gleit- Fahr- oder Rollsituationen einschätzen und den Schwierigkeitsgrad beurteilen. (Bewegungsfeld 8)

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

Wagnis und Verantwortung (c)

(f1) Unfall- und Verletzungsprophylaxe

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.

Kooperation und Konkurrenz (e)

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

Wählen Sie ein Element aus.

[illegible]

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste (6)	B	A	8	8	Wählen Sie ein Element aus.	42

Capoeira, Halay, Squaredance und Co. - Typische Tänze aus anderen Ländern kennen lernen, variieren und präsentieren

Kompetenzerwartungen:

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

(6.3) ausgewählte Merkmale von Bewegungsqualität (u. a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung sowie Synchronität von Körper/Musik und Partnerin/Partner) in Bewegungsgestaltungen - auch in der Gruppe - anwenden und variieren (Bewegungsfeld 6)

(6.5) Bewegungsgestaltungen (z. B. Paar- oder Gruppentänze, Fitnesschoreografien) in rhythmischen Strukturen zu Musik – auch in der Gruppe - umsetzen und präsentieren



Methodenkompetenz (MK)

(6.1) sich mit Partnerinnen und Partnern absprechen und gemeinsame Lösungen von komplexeren Gestaltungsaufgaben entwerfen, beschreiben und präsentieren (Bewegungsfeld 6)

Wählen Sie ein Element aus.

Urteilskompetenz (UK)

(6.1) die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach ausgewählten Kriterien beurteilen (Bewegungsfeld 6)

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

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

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

Bewegungsgestaltung (b)

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

Wählen Sie ein Element aus.

Leistung (d)

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Didaktische Entscheidungen Bewegungsgestaltungen (z. B. Paar- oder Gruppentänze, Fitnesschoreografien) in rhythmischen Strukturen zu Musik – auch in der Gruppe - umsetzen und präsentieren.	Methodische Entscheidungen sich mit Partnerinnen und Partnern absprechen und gemeinsame Lösungen von komplexeren Gestaltungsaufgaben entwerfen, beschreiben und präsentieren.	Gegenstände / Fachbegriffe Capoeira, Halay	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung <u>unterrichtsbegleitend</u> Hier können Sie die unterrichtsbegleitenden Leistungsbewertungen eintragen. <u>punktuell:</u> die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach ausgewählten Kriterien beurteilen. <u>Kriterien:</u> Hier können Sie die Kriterien eintragen.
Fachbegriffe Capoeira, Halay			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport (9)	A	<i>E</i>	8	6 Std. á 45 min	Wählen Sie ein Element aus.	43

Kampfspiele im Stand und in der Hocke unter besonderer Berücksichtigung der eigenen Körpermitte und dem „Brechen“ des Gleichgewichtes des Kampfparkers.

Kompetenzerwartungen:

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

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

(9.2) körperlich bedingte Vor- und Nachteile erkennen, benennen und Nachteilsausgleiche entwickeln und umsetzen (Bewegungsfeld 9)



Methodenkompetenz (MK)

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

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

Urteilskompetenz (UK)

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

Wählen Sie ein Element aus.

(a1) Wahrnehmung und Körpererfahrung

Kooperation und Konkurrenz (e)

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

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Didaktische Entscheidungen In Spielform werden Strategien und Bewegungsformen vermittelt (anfangs in der Hocke, danach im Stand), um den Kampfpartner zur Aufgabe des Gleichgewichtes zu veranlassen ohne das eigene Gleichgewicht zu verlieren. Die Kampfzonen werden festgelegt und begrenzt (z.B. einzelne Matte, Seilchen oder Gymnastikringe am Boden) die nicht verlassen werden sollen. SuS versuchen den Partner in den Kämpfen zum Verlassen der Matte zu bewegen. Auf Würfe und Fußfeger wird komplett verzichtet. So ist eine Vermittlung von komplexen Falltechniken noch nicht notwendig und kann zu einem späteren Zeitpunkt erfolgen.	Methodische Entscheidungen Gearbeitet wird in Partnerarbeit. Wichtig ist, dass die Partner häufig wechseln und sich die SuS so immer wieder auf neue Bedingungen einstellen müssen.	Gegenstände / Fachbegriffe Verschieben des Körperschwerpunktes über der eigenen Unterstützungsfläche ohne Aufgabe des eigenen Gleichgewichtes. Verlagerung des gegnerischen Körperschwerpunktes über seine Unterstützungsfläche hinaus mit Auflösung seines Gleichgewichtes.	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung <u>unterrichtsbegleitend</u> Partnerkämpfe mit Bewertung der Bewegungsausführung in Bezug auf Krafteinsatz und dem richtigen Timing <u>punktuell:</u> Hier können Sie die punktuellen Leistungsbewertungen eintragen. <u>Kriterien:</u> Hier können Sie die Kriterien eintragen.
Fachbegriffe Gleichgewicht: Körperschwerpunkt über der Unterstützungsfläche			

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport (9)	A	<i>E</i>	8	8 Std. á 45 min.	Wählen Sie ein Element aus.	44

„Mein Gegner ist stärker, deshalb gewinne ich“ - Erlernen technischer Elemente zur Ausnutzung der gegnerischen Kraft in spielerischer Form.

Kompetenzerwartungen:

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

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

(9.2) körperlich bedingte Vor- und Nachteile erkennen, benennen und Nachteilsausgleiche entwickeln und umsetzen (Bewegungsfeld 9)



Methodenkompetenz (MK)

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

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

Urteilskompetenz (UK)

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

Wählen Sie ein Element aus.

(a2) Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Wählen Sie ein Element aus.

Didaktische Entscheidungen .Das Geheimnis der asiatischen Kampfkünste „sich erfolgreich gegen einen stärkeren Gegner zur Wehr zu setzen“ soll in dieser Unterrichtsreihe gelüftet werden! Es wird auf die bereits erlernten Elemente aus den vergangenen Reihen aufgebaut. Unterschied: Nicht Kraft gegen Kraft! Sondern (Prinzip: Ich ziehe wenn ich geschoben werde – ich schiebe wenn ich gezogen werde) Gleichzeitig soll die angreifende Kraft durch kreisförmige Bewegungen verstärkt und gegen den Angreifer gewandt werden. Dies erfordert das richtige Timing und sollte deshalb anfangs langsam ausgeführt werden.	Methodische Entscheidungen Partnerarbeit mit später erst wechselnden Partnern	Gegenstände / Fachbegriffe Timing, Kraftausnutzung (Prinzip: Ich ziehe wenn ich geschoben werde – ich schiebe wenn ich gezogen werde) Kraftverstärkung durch kreisförmige Bewegungen.	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung <u>unterrichtsbegleitend</u> Die Bewertung richtet sich nach der Bewegungsqualität und dem richtigen Timing. Merke: Wenn der Kampfpartner in der Angriffssituation seine Bewegung abgeschlossen hat und sich wieder in seinem Gleichgewicht befindet, ist es zu spät für eine erfolgreiche Konterbewegung. <u>punktuell:</u> Hier können Sie die punktuellen Leistungsbewertungen eintragen.
Fachbegriffe Prinzip der Kraftausnutzung, Prinzip der Kreisbewegung, Timing			<u>Kriterien:</u> Hier können Sie die Kriterien eintragen.

Bewegungsfeld / Sportbereich	päd. Perspektive		Klasse	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	laufende UV Nr.
Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele (7)	A	<i>E</i>	8	12.	Wählen Sie ein Element aus.	45

Vom Korbball zur Spielgestaltung – Taktische Elemente des Basketballs in verschiedenen Varianten

Kompetenzerwartungen:

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

(7.3) sich in komplexen Handlungs- /Spielsituationen taktisch angemessen verhalten (Bewegungsfeld 7)

(7.1) in Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten anwenden, beschreiben und Korrekturhilfen umsetzen (Bewegungsfeld 7)



Methodenkompetenz (MK)

(7.1) grundlegende Spielregeln situationsgemäß verändern und vereinbaren und die Folgen der Regelveränderungen erläutern.

(7.2) Mannschaftsspiele organisieren, durchführen und Schiedsrichtertätigkeiten gemäß gegebener Regeln übernehmen. (Bewegungsfeld 7)

Urteilskompetenz (UK)

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

Kooperation und Konkurrenz (e)

Wählen Sie ein Element aus.

(a2) Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

(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.

Didaktische Entscheidungen Ziel es ist, die vertieften Basketballfähigkeiten auf von SuS entwickelte Basketballvarianten zu übertragen und sich darüber dem Zielspiel anzunähern.	Methodische Entscheidungen Spielewerkstatt, Stationenlernen, Reflexion, vertieftes Regelverständnis.	Gegenstände / Fachbegriffe Hier können Sie die Gegenstände / Fachbegriffe eintragen.	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung <u>unterrichtsbegleitend</u> Beobachten der individuell zunehmenden Spielfähigkeit unter Beachtung der der allgemeinen und speziellen Spielfähigkeit Benennen und bewerten können wesentlicher konstitutiver Regeln im Basketballturnier, eventuell mit taktischer Komponente . <u>punktuell:</u> Bewerten der technischen Grundfertigkeiten. <u>Kriterien:</u> Hier können Sie die Kriterien eintragen.
Fachbegriffe Hier können Sie die Fachbegriffe eintragen.			