

1. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 5

Jahrgangsstufe: 5	Dauer des UVs: 10	Nummer des UVs im BF/SB: 2.1
<p>Thema des UV: „Welche (Pausen-)Spiele machen am meisten Spaß? – Verschiedene Spiele und Spielideen kennen lernen, kriteriengeleitet einschätzen, Regeln sinnvoll variieren und Lieblingsspiele (er-)finden</p>		
<p>Das Spielen entdecken, Spielräume nutzen</p>		<p>Inhaltsfelder: e – Kooperation und Konkurrenz</p>
<p>Inhaltlicher Kerne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spiele und Pausenspiele • Kooperative Spiele 	<p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] 	
<p>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen</p> <p>BWK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsspiele eigenverantwortlich, kreativ und kooperativ spielen [6 BWK 2.1] • Kleine Spiele und Pausenspiele eigenverantwortlich (nach-)spielen und situations- und kriterienorientiert gestalten [6 BWK 2.2] • unterschiedliche Voraussetzungen und Rahmenbedingungen (Spielidee, Personen, Materialien, Raum- und Geländeangebote) nutzen, um eigene Spiele zu finden, situations- und kriterienorientiert zu gestalten und zu spielen [6 BWK 2.4] 	<p>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen</p> <p>SK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merkmale für faires, kooperatives und teamorientiertes sportliches Handeln benennen [6 SK e1] <p>MK</p> <ul style="list-style-type: none"> • selbstständig und verantwortungsvoll Spielflächen und -geräte gemeinsam auf- und abbauen [6 MK e1] <p>UK</p> <ul style="list-style-type: none"> • sportliche Handlungs- und Spielsituationen hinsichtlich ausgewählter Aspekte (u.a. Einhaltung von Regeln und Vereinbarungen, Fairness im Mit- und Gegeneinander) auf grundlegendem Niveau bewerten [6 UK e1] 	

<p style="text-align: center;">Didaktische Entscheidungen</p>	<p style="text-align: center;">Methodische Entscheidungen</p>	<p style="text-align: center;">Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe</p>	<p style="text-align: center;">Leistungsbewertung</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Hohe Bewegungsintensität • Einfache Spielidee mit einfachen Regeln einführen • Auf komplexere Spielideen erweitern • Gemeinsam miteinander und gegeneinander spielen 	<ul style="list-style-type: none"> • Vorstellen von Spielideen • Ausprobieren • Regeln zusammenfestlegen und bewerten • Regeln abändern, um Spielideen zu variieren • Regeln zusammen an Rahmenbedingungen (Personenzahl, Material, Raum, Zeit etc.) anpassen und variieren • Feedbackrunden 	<p>Reflektierte Praxis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bedeutung und Funktion von Regeln • Rahmenbedingungen analysieren • Differenzierung verschiedener Spielideen <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fairplay • Teamplay 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Spielverhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einhaltung von Spielregeln • Reflexionsfähigkeit • Teamorientierung

2. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 5

Jahrgangsstufe: 5	Dauer des UVs: 6	Nummer des UVs im BF/SB: 2.2
Thema des UV: „Gemeinsam. Mehr erreichen.“ - Unterschiedliche Spiele und Spielideen unter besonderer Berücksichtigung der gruppenübergreifenden Kooperation durchführen		
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	Inhaltsfelder: e – Kooperation und Konkurrenz	
Inhaltliche Kerne: <ul style="list-style-type: none"> • kleine Spiele und Pausenspiele • kooperative Spiele 	Inhaltliche Schwerpunkte: <ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] 	
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen BWK <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsspiele eigenverantwortlich, kreativ und kooperativ spielen [BWK 2.1] 	Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen SK <ul style="list-style-type: none"> • Merkmale für faires, kooperatives und teamorientiertes sportliches Handeln benennen [SK e1] MK <ul style="list-style-type: none"> • selbstständig und verantwortungsvoll Spielflächen und -geräte gemeinsam auf- und abbauen [MK e1] 	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Abenteuerspiele aus dem Bereich der Erlebnispädagogik • Aufwärmspiele • Wahrnehmungsspiele • Vertrauensübungen/-spiele (z.B. Baumstammtragen, Ingenieur und Roboter, vom Längskasten fallen lassen...) • Kooperationsspiele • Initiativ- und Problemlösespiele • Reflexionsübungen • Gemeinsam miteinander und gegeneinander spielen 	<ul style="list-style-type: none"> • Partner- und Gruppenarbeiten mit bekannten/unbekannten Partner*innen • Zusammenarbeit in heterogenen/homogenen Teams • Bewegungsaufgaben, wie z.B. gemeinsam auf die andere Seite der Halle gelangen ohne den Boden zu berühren, schaffen; dann gemeinsame Ziele formulieren lassen; dann Lösung der Bewegungsaufgabe • eigene Bewegungsaufgaben erfinden und von anderen Gruppen lösen lassen • Regeln zusammen festlegen und bewerten • Regeln abändern, um Spielideen zu variieren • Feedbackrunden 	<p>Reflektierte Praxis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Heterogenität der Gruppe als Moment der Vielfalt wahrnehmen • Was sind unsere Ziele für den Sportunterricht? • Was sind unsere Ziele als Klasse? • Formulieren eines Mottos, eines Rituals etc. für den Sportunterricht <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertrauen, Kooperation • Klassengemeinschaft, Team • Wagnis, Risiko • Konflikt, Konfliktlösung • Emotionen 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>pädagogisch behutsames Begleiten der sich neu zusammensetzenden Gruppe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diagnose der Lern-gruppe für die weitere unterrichtliche Arbeit in Bezug auf Motivation, Rollenzuweisung, Bereitschaft sich zu integrieren, Schüchternheit etc. • Keine punktuelle Leistungsbewertung

3. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 5

Jahrgangsstufe: 5	Dauer des UVs: 16	Nummer des UVs im BF/SB: 3.1
Thema des UV: „Rennen, Hüpfen, Werfen“ – Grundlegendes leichtathletisches Bewegen in seiner Vielfalt erleben und erfahren		
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik		Inhaltsfelder: a – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen
Inhaltliche Kerne: <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegendes leichtathletisches Bewegen 		Inhaltliche Schwerpunkte: <ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] • Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen [a]
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen		Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen
BWK <ul style="list-style-type: none"> • grundlegendes leichtathletisches Bewegen (schnelles Laufen, weites/hohes Springen, weites/zielgenaues Werfen) vielseitig und spielbezogen ausführen [6 BWK 3.1] 		SK <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Körperwahrnehmungen in vielfältigen Bewegungssituationen beschreiben [6 SK a1]

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leitsatz: Vom Allgemeinen zum Speziellen ▪ Spieleleichtathletik ▪ Es sollen „breite Bewegungsgrundlagen gelegt werden ▪ Vielfältige Formen des Laufens, Springens und Werfens ▪ Die Zielformen der traditionellen Leichtathletik sollen erst in den folgenden UVs durchgeführt werden ▪ Hinführung auf die Anforderungen der Zielformen der leichtathletischen Disziplinen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Stationen Lernen ▪ Differenzierte Bewegungsaufgaben ▪ Experimentieren und erproben 	<p>Reflektierte Praxis:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lauf ABC ▪ Lauftechnik ▪ Sprungtechnik ▪ Wurftechnik <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Begriffe des Lauf ABC (Koordination): Fußgelenksarbeit, Skippings, Anfersen, Hopslerlauf 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachtungsschwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Motivation <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungsschwerpunkte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beim Sprung: Schwungbein • Beim Wurf: Hoher Ellbogen • + weitere Kriterien nach Wahl

4. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 5

Jahrgangsstufe: 5	Dauer des UVs: 16	Nummer des UVs im BF/SB: 7.1
<p>Thema des UV: „Der Ball ist mein Freund“ – Sportspielübergreifende Basiskompetenzen aus der Heidelberger Ballschule in vielfältigen Spiel- und Übungsformen unter Berücksichtigung der individuellen Bewegungsqualität erproben und vertiefen</p>		
<p>Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</p>		<p>Inhaltsfelder: a - Bewegungsstruktur und Bewegungslernen</p>
<p>Inhaltliche Kerne:</p> <ul style="list-style-type: none"> weitere Sportspiele und Sportspielvarianten 	<p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] Struktur und Funktion von Bewegungen [a] 	
<p>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen</p> <p>BWK</p> <ul style="list-style-type: none"> sportspielübergreifende taktische, koordinative und technische Fähigkeiten und Fertigkeiten (u.a. Heidelberger Ballschule) in vielfältigen Spielformen anwenden [6 BWK 7.1] 	<p>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen</p> <p>SK</p> <ul style="list-style-type: none"> unterschiedliche Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen in vielfältigen Bewegungssituationen beschreiben [6 SK a1] wesentliche Bewegungsmerkmale einfacher Bewegungsabläufe benennen [6 SK a2] <p>MK</p> <ul style="list-style-type: none"> selbstständig und verantwortungsvoll Spielflächen und -geräte gemeinsam auf- und abbauen [6 MK e1] <p>UK</p> <ul style="list-style-type: none"> einfache Bewegungsabläufe hinsichtlich der Bewegungsqualität auf grundlegendem Niveau kriteriengeleitet beurteilen [6 UK a1] 	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Heidelberger Ballschule mit vielfältigen und sportartübergreifenden Wurf-, Schlag-, Schussspielen bzw. -übungen, z.B. • Spielformen, die die motorischen Basiskompetenzen Fangen, Stoppen, Dribbeln, Pellen, Werfen, Kicken, Schlagen optimieren • Spielformen, die die taktische Basiskompetenzen (z.B. Anbieten und Orientieren, Lücke erkennen, Abschlussmöglichkeit nutzen) entwickeln, z.B.: 10er Ball (mit Werfen/Schießen, mit unterschiedlichem Ballmaterial); Chinesische Mauer mit Bällen, Bälle ins andere Land, Ball über die Schnur, Kastenball, Mattenball • Spielformen, die die koordinativen Basiskompetenzen optimieren: Ballparcours (auch unter Zeit-, Präzisions-, Komplexitäts- und Belastungsdruck), „freies“ Spiel, Spielformen 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielen mit unterschiedlichen Bällen, alle 10 Minuten mit einem anderen Ball spielen • vielfältige Übungs- und Spielformen • Bewegungsaufgaben mit individuellen Lösungen • Stationslernen • Halle als „Balllandschaft“ inszenieren 	<p>Reflektierte Praxis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lauf- und Passwege visualisieren • Wie mache ich mich anspielbar? Wie prelle ich einen Ball? Wie halte ich mich an das Regelwerk? Wie passe und fange ich korrekt? • Welche Eigenschaft hat welcher Ball? <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wurfhand • Regelwerk • Anbieten, Freilaufen • Überzahl-/Unterzahlspiel 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • motorische Leistung, Einsatzbereitschaft, individuelle Verbesserung, Sozialverhalten, Einhalten von Regeln und Vereinbarungen (in Anlehnung an das MEISTER-Modell) <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • taktische, koordinative und technische Fähigkeiten in Spielformen demonstrieren und anwenden • Literatur (auch direkt umsetzbare Spiel- und Übungsformen): • http://www.sportpaedagogik-online.de/ballschule1.html • https://fis.dshs-koeln.de/portal/files/713103/Memmert_2011_Vermittlung_Spielfaehigkeit.pdf • http://fssport.de/texte/heihaus.pdf

<ul style="list-style-type: none"> • Spielformen, die die technischen Basiskompetenzen optimieren: Übungen zum Ballbesitz und -abgabe kontrollieren, Flugbahn des Balles erkennen, Positionen und Bewegungen der Mit- und Gegenspieler erkennen, Laufweg zum Ball bestimmen 			<ul style="list-style-type: none"> • https://www.sportfachbuch.de/pdfs/0015.pdf • https://www.sportfachbuch.de/pdfs/8872.pdf
--	--	--	--

5. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 5

Jahrgangsstufe: 5	Dauer des UVs: 8	Nummer des UVs im BF/SB: 9/1
Thema des UV: Fairness bei Gruppen-/Partnerkämpfen – Zweikämpfe spielerisch vorbereiten		
Ringens und Kämpfen – Zweikampfsport	Inhaltsfelder: a - Bewegungsstruktur und Bewegungslernen e - Kooperation und Konkurrenz	
Inhaltliche Kerne: <ul style="list-style-type: none"> • Kämpfen um Raum und Gegenstände • Kämpfen mit- und gegeneinander 	Inhaltliche(r) Schwerpunkt(e): <ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung und Körpererfahrungen (a) • Interaktion (e) 	

Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen

BWK

- Unter Berücksichtigung der individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner, normgebunden mit- und gegeneinander um Raum und Gegenstände im Stand und am Boden kämpfen (6 BWK 9.1)
- In einfachen Gruppen- und Zweikampfsituationen fair und regelgerecht kämpfen (6 BWK 9.2)

Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen

SK

- Unterschiedliche Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen in vielfältigen Bewegungssituationen beschreiben (6 SK a1)
- Wesentliche Bewegungsmerkmale einfacher Bewegungsabläufe benennen (6 SK a2)
- Merkmale für faires, kooperatives und teamorientiertes sportliches Handeln benennen (6 SK e1)

MK

- Selbstständig und verantwortungsvoll Spielflächen und -geräte gemeinsam auf- und abbauen (6 MK e1)
- In sportlichen Handlungssituationen grundlegende, bewegungsfeldspezifische Vereinbarungen und Regeln dokumentieren (6 MK e2)

UK

- Sportliche Handlungs- und Spielsituationen hinsichtlich ausgewählter Aspekte (u.a. Einhaltung von Regeln und Vereinbarungen, Fairness im Mit- und Gegeneinander) auf grundlegendem Niveau bewerten (6 UK e1)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Fairnessbegriff wird mit der Klasse thematisiert. • Schülerorientierte Erarbeitung verbindlicher Kampfregeln • Kämpfen in ausschließlich diesen (s.o.) Regelstrukturen 	<ul style="list-style-type: none"> • Erarbeitung der Regeln im Plenum • Erprobung verschiedener Kämpfe im offenen Stationsbetrieb 	<p>Reflektierte Praxis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regeleinhaltung während der Kämpfe • Faires Miteinander <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fairness • Ggf. auf eine konkrete Kampfsportart festgelegte Begrifflichkeiten 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siehe KE in der BWK, SK, MK <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beobachtung im offenen Stationsbetrieb hinsichtlich <ul style="list-style-type: none"> a. des Einhaltens der Regeln b. der Ausführung der an den Stationen vorgegebenen Kampftechnik

6. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 5 Freiraum (24 Stunden)

7. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 5

Jahrgangsstufe 5	Dauer des UVs: 12	Nr. des UV im BF/SB: BF 5.1
THEMA des UV: Rolle, Handstand, Rad - übungsverbindende Bodenelemente für die Gestaltung einer Gruppenkür		
Bewegen an Geräten – Turnen	Inhaltsfelder: a - Bewegungsstruktur und Bewegungslernen b - Bewegungsgestaltung e - Kooperation und Konkurrenz	
Inhaltlicher Kern: <ul style="list-style-type: none"> • Normgebundenes Turnen an Geräten und Gerätebahnen 	Inhaltliche Schwerpunkte: <ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] • Präsentation von Bewegungsgestaltungen [b] • Interaktion im Sport [e] • Unfall- und Verletzungsprophylaxe [f] 	
BWK <ul style="list-style-type: none"> • eine grundlegende Muskel- und Körperspannung aufbauen, aufrechterhalten und in unterschiedlichen Anforderungssituationen nutzen [6 BWK 1.2] 	Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen SK <ul style="list-style-type: none"> • wesentliche Bewegungsmerkmale einfacher Bewegungsabläufe benennen. [6 SK a2] • grundlegende Aufstellungsformen und Formationen benennen. [6 SK b2] MK <ul style="list-style-type: none"> • einfache Hilfen (Hilfestellungen, Geländehilfen) beim Erlernen und Üben sportlicher Bewegungen verwenden. [6 MK a1] • einfache kreative Bewegungsgestaltungen entwickeln und zu einer Präsentation verbinden. [6 MK b1] UK	

	<ul style="list-style-type: none"> • einfache Bewegungsabläufe hinsichtlich der Bewegungsqualität auf grundlegendem Niveau kriteriengeleitet beurteilen. [6 UK a1] • kreative, gestalterische Präsentationen anhand grundlegender Kriterien beurteilen [6 UK b1]
--	--

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Gestalten einer turnerischen Gruppenkür auf der Basis von einfachen Elementen des Bodenturnens • Hilfestellungen (Partner/Wand/etc.) kennen und nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Erlernen und Anwenden von turnerischen Grundtechniken • Erlernen und Anwenden von Hilfestellungen • Verbinden der oben genannten Elemente zu einer Gruppenkür 	<ul style="list-style-type: none"> • eine Bewegungsverbindung aus turnerischen Grundelementen an einem ausgewählten Gerät (Boden, Barren, Reck oder Schwebebalken) demonstrieren [6 BWK 5.2] • Grundlegende Bodenturnelemente Verbindungselemente (z.B. Strecksprünge) • Hilfestellungen in die Kür einbauen • eigenständiger Auf- und Abbau der Turnmatten bzw. Läufer <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Turnelemente (Rolle vw, rw, Handstand, Rad, Standwaage, etc.) • übungsverbindende Elemente 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lernfortschritte bei turnerischen Elementen • Gestalten der Kür • Aufgabenverteilung (jeder ist fortlaufend beschäftigt, etwa auch beim Hilfe leisten) • Sicherheit (Hilfestellung nutzen) <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation einer Gruppenkür

8. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 5

Jahrgangsstufe: 5	Dauer des UVs: 12	Nummer des UVs im BF/SB: 6.1
Thema des UVs: rope skipping - Eine Minichoreo zur Musik gestalten mit Seil und Partner/Kleingruppe		
Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste		Inhaltsfeld: b - Bewegungsgestaltung
Inhaltlicher Kern: <ul style="list-style-type: none"> Gymnastische Bewegungsgestaltung (mit und ohne Handgeräte oder Alltagsmaterialien) 	Inhaltliche Schwerpunkte: <ul style="list-style-type: none"> Variation von Bewegung (b) Präsentation von Bewegungsgestaltungen (b) 	
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen BWK <ul style="list-style-type: none"> Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens (Laufen, Hüpfen, Springen) mit ausgewählten Handgeräten (Reifen, <u>Seil</u> oder Ball) oder Alltagsmaterialien für eine einfache gymnastische Bewegungsgestaltung nutzen (6 BWK 6.1) 	Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen SK <ul style="list-style-type: none"> Grundformen gestalterischen Bewegens benennen (6 SK b1) Grundlegende Aufstellungsformen und Formationen benennen (6 SK b2) MK <ul style="list-style-type: none"> Grundformen gestalterischen Bewegens nach- und umgestalten (6 MK b1) Einfache kreative Bewegungsgestaltungen entwickeln und zu einer Präsentation verbinden (6 MK b2) 	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Erarbeitung des basic jumps • Erarbeitung und Festigung verschiedener Sprungvariationen • Erstellung von Choreografien in Partnerarbeit oder Kleingruppen unter Berücksichtigung des Gestaltungskriteriums Raum und der Einhaltung des Taktes • Evaluation von Choreografien der Mitschüler 	<ul style="list-style-type: none"> • differenzierte Bewegungsaufgaben (Lerntheke) • Kooperative Lernformen (Partner/Kleingruppe) • Partnerkontrolle • Erproben und experimentieren • Beobachtungsaufträge (Synchronität, Takt, Aufstellungsformen, Raumwege) 	<p>Reflektierte Praxis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rope skipping nach gemeinsam erarbeiteten Kriterien • verschiedene Sprungarten • Springen zur Musik • Choreografien erstellen/Gestaltungskriterien • Choreografien anschauen und bewerten <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • basic jump, heel jump, kick jump, etc. • Gestaltungskriterium Raum, Aufstellungsformen, Raumwege 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • siehe KE in der BWK, SK, MK <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abschlusspräsentation einer Partner- oder Kleingruppenchoreografie im rope skipping, welche Grundelemente des rope skipping enthält und die Grundelemente des Gestaltungskriteriums Raum beinhaltet (Formationen und Raumwege)

9. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 5

Jahrgangsstufe: 5	Dauer des UVs: 16	Nummer des UVs im BF/SB: 7.2
Thema des UV: Let`s play basketball - Eine amerikanische Sportart kennenlernen		
Spiele in und mit Regelstrukturen -Sportspiele	Inhaltsfeld(er): e - Kooperation und Konkurrenz a - Bewegungsstruktur und Bewegungslernen	
Inhaltlicher Kern: <ul style="list-style-type: none">• Mannschaftsspiele (Basketball)	Inhaltliche Schwerpunkte: <ul style="list-style-type: none">• Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten (e)• Interaktion im Sport (e)	
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen BWK <ul style="list-style-type: none">• Bewegungsspiele eigenverantwortlich, kreativ und kooperativ spielen (6 BWK 7.2)• Sich in einfachen spielorientierten Handlungssituationen durch Wahrnehmung von Raum, Spielgerät und Spielerinnen und Spielern taktisch angemessen und den Regelvereinbarungen entsprechend verhalten (6 BWK 7.2)	Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen SK <ul style="list-style-type: none">• Merkmale für faires, kooperatives und teamorientiertes sportliches Handeln benennen (6 SK e1)• Wesentliche Bewegungsmerkmale einfacher Bewegungsabläufe benennen (6 SK a2) MK <ul style="list-style-type: none">• Verlässlich verbale und nonverbale Unterstützung bei sportlichen Handlungssituationen geben und gezielt nutzen (6 MK c1) UK <ul style="list-style-type: none">• Die Ausführungs- Bewegungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen (6 UK b1)	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Hinführung auf die Anforderungen in den großen Sportspielen, hier Basketball • ABC für Spielanfänger (Taktik, Technik, Koordination) • Entwicklungsgemäßheit, Vielseitigkeit und Freudbetontheit 	<ul style="list-style-type: none"> • Übungszirkel • Variation von Einzelübungen und Spiel- und Übungsformen in der Gruppe • Hinführung zu einem ersten taktischen Verhalten mit dem Spiel Brettball 	<p>Reflektierte Praxis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Situationsangemessenes Spielverhalten <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Freilaufen und Anbieten • Passen, Dribbling, Fangen 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler/innen nehmen aktiv und im sozialen Miteinander am Unterrichtsgeschehen teil • Beteiligen sich mit sinnvollen Beiträgen in Gesprächs- und Reflexionsphasen • Sind in der Lage, schwächere Mitschüler zu unterstützen und Formen selbstständigen und eigenverantwortlichen Arbeitens durchzuführen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durchlaufen eines BB-Parcours, in dem die Bewegungshandlungen Dribbling mit Handwechsel, über und/oder von oben neben einer Bank, Passen, Annahme abgeprüft werden.

10. und 11. Unterrichtsvorhaben (integriert) in Jahrgangsstufe 5

Jahrgangsstufe: 5	Dauer des UVs: 16	Nummer des UVs im BF/SB: 3.2
Thema des UV: „Vom Rennen zum Sprint, vom Hüpfen zum Sprung, vom Werfen zum Weitwurf“ – Leichtathletische Disziplinen entdecken und erleben		
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik		Inhaltsfelder: a – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen
Inhaltliche Kerne: <ul style="list-style-type: none"> • grundlegendes leichtathletisches Bewegen • Leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß) 	Inhaltliche Schwerpunkte: <ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] • Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen [a] • Struktur und Funktion von Bewegungen [a] 	
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen BWK <ul style="list-style-type: none"> • grundlegendes leichtathletisches Bewegen (schnelles Laufen, weites/hohes Springen, weites/zielgenaues Werfen) vielseitig und spielbezogen ausführen [6 BWK 3.1] • leichtathletische Disziplinen (u.a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeiteniveau ausführen [6 BWK 3.2] 	Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen SK <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen in vielfältigen Bewegungssituationen beschreiben [6 SK a1] • wesentliche Bewegungsmerkmale einfacher Bewegungsabläufe benennen [6 SK a2] MK <ul style="list-style-type: none"> • mediengestützte Bewegungsbeobachtungen zur kriteriengeleiteten Rückmeldung auf grundlegendem Niveau nutzen [6 MK a1] UK <ul style="list-style-type: none"> • einfache Bewegungsabläufe hinsichtlich der Bewegungsqualität auf grundlegendem Niveau kriteriengeleitet beurteilen [6 UK a1] 	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leitsatz: Vom Allgemeinen zum Speziellen ▪ Spieleleichtathletik ▪ Es sollen „breite“ Bewegungsgrundlagen gelegt werden ▪ Vielfältige Formen des Laufens, Springens und Werfens ▪ Die Zielformen der traditionellen Leichtathletik werden in diesem UV auf grundlegendem Fertigkeitensniveau erlernt ▪ Hinführung zum Dreikampf im nächsten UV 	<ul style="list-style-type: none"> • Stationen Lernen • Beobachtungsbogen • Differenzierte Bewegungsaufgaben • Kooperative Lernformen • Partnerkontrolle 	<p>Reflektierte Praxis:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Technikkriterien werden gemeinsam erarbeitet (50m, Weitsprung, Ballwurf) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Begriffe des Lauf ABC (Koordination) werden vertieft: Wechselsprünge, Sprunglauf, Rückwärtslaufen, Steigerungsläufe... ▪ Startphase, Beschleunigung ▪ Absprungvorbereitung ▪ Bogenspannung, Stemmbein 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Motivation • Entwicklungsfortschritt, Individuelle Verbesserung <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qualitative Techniküberprüfung (Bewegungsdemonstration)

Jahrgangsstufe: 5	Dauer des UVs: 8	Nummer des UVs im BF/SB: 1.1
Thema des UV: „Ausdauer macht Spaß!“ – In unterschiedlichen spielerischen Belastungssituationen die Reaktionen des eigenen Körpers kennen lernen und beschreiben		
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	Inhaltsfelder: d – Leistung f – Gesundheit	
Inhaltliche Kerne: <ul style="list-style-type: none">aerobe Ausdauerfähigkeit	Inhaltliche Schwerpunkte: <ul style="list-style-type: none">Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [d]Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens [f]	
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen BWK <ul style="list-style-type: none">eine aerobe Ausdauerleistung ohne Unterbrechung über einen je nach Sportart angemessenen Zeitraum (z.B. Laufen 15 min erbringen [6 BWK 1.4])	Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen SK <ul style="list-style-type: none">psycho-physische Leistungsfaktoren (u.a. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit) in unterschiedlichen Anforderungssituationen benennen [6 SK d2]psycho-physische Reaktionen des Körpers in sportlichen Anforderungssituationen beschreiben [6 SK d3] MK UK <ul style="list-style-type: none">körperliche Anstrengung anhand der Reaktionen des eigenen Körpers auf grundlegendem Niveau gesundheitsorientiert beurteilen [6 UK f1]	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Individuelle anaerobe/aerobe Belastungen wahrnehmen und die eigene Leistungsfähigkeit einschätzen ▪ Anpassung der Laufgeschwindigkeit an die individuelle Leistungsfähigkeit ▪ Merkmale körperlicher Reaktionen bei ausdauerndem Laufen benennen ▪ Runden-, Streckenläufe ▪ Zeitläufe ▪ Staffelläufe ▪ Ausgewählte Laufspiele (z.B. Zeitfangen) 	<ul style="list-style-type: none"> • Stationen Lernen: auf der Suche nach sinnvollen eigenen Zielen ▪ Beobachtungsbogen zu körperlichen Merkmalen beim ausdauernden Laufen (Selbst- und Fremdbeobachtung) 	<p>Reflektierte Praxis: siehe didaktische Entscheidungen</p> <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Anaerob ▪ Aerob 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Motivation • Durchhaltevermögen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cooper-Test über 12 min <p>Kriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • s. Tabelle im Anhang • Laufen ohne Unterbrechung

Cooper-Test (Laufleistung in Metern)

Jungen	11 J.	12 J.	13 J.	14 J.	15 J.	16 J.	17 J.	18 J.
ausgezeichnet	2800	2850	2900	2950	3000	3050	3100	3150
sehr gut	2600	2650	2700	2750	2800	2850	2900	2950
gut	2200	2250	2300	2350	2400	2450	2500	2550
befriedigend	1800	1850	1900	1950	2000	2050	2100	2150
ausreichend	1500	1550	1600	1650	1700	1750	1800	1850
mangelhaft	1200	1250	1300	1350	1400	1450	1500	1550

Mädchen	11 J.	12 J.	13 J.	14 J.	15 J.	16 J.	17 J.	
ausgezeichnet	2600	2650	2700	2750	2800	2850	2900	
sehr gut	2400	2450	2500	2550	2600	2650	2700	
gut	2000	2050	2100	2150	2200	2250	2300	
befriedigend	1600	1650	1700	1750	1800	1850	1900	
mangelhaft	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300	

Quelle: Sportunterricht.de

11. Unterrichtsvorhaben (integriert) in Jahrgangsstufe 5: Freiraum (16 Std.)

1. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 6

Jahrgangsstufe: 6	Dauer des UVs: 6	Nummer des UVs im BF/SB: 4.1
Thema des UV: Wassergewöhnung – Grundlegende Erfahrungen zur Wasserbewältigung in unterschiedlichen Situationen als Voraussetzung für sicheres Schwimmen nutzen		
Bewegen im Wasser - Schwimmen	Inhaltsfeld(er): a – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen f – Gesundheit	
Inhaltliche(r) Kern(e): <ul style="list-style-type: none">• Sicheres und ausdauerndes Schwimmen, Rettungsschwimmen• Tauchen, Wasserspringen, Bewegungsgestaltungen oder Spiele im Wasser	Inhaltliche(r) Schwerpunkt(e): <ul style="list-style-type: none">• Wahrnehmung und Körpererfahrung [a]• Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen [a]• Unfall- und Verletzungsprophylaxe [f]	
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen BWK <ul style="list-style-type: none">• das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotationen (um die Längs-, Quer- und Tiefenachse) im und unter Wasser wahrnehmen [6 BWK 4.1]• grundlegende Fertigkeiten (Atmen, Tauchen, Gleiten, Springen) ohne Hilfsmittel im Tiefwasser zum sicheren und zielgerichteten Bewegen nutzen [6 BWK 4.2]	Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen SK <ul style="list-style-type: none">• die für das Lernen und Üben ausgewählter Bewegungsabläufe bedeutsamen Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen beschreiben. [6 a1]• grundlegende sportartspezifische Gefahrenmomente sowie Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen für das sichere sportliche Handeln benennen [6 f1] MK <ul style="list-style-type: none">• Spiel-, Übungs- und Wettkampfstätten situationsangemessen und sicherheitsbewusst nutzen. (6 f1)	

2. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 6

Jahrgangsstufe: 6	Dauer des UVs: 16	Nummer des UVs im BF/SB: 4.2
Thema des UV: Wir verbessern unser Brustschwimmen - Beim Erlernen/Vertiefen des Brustschwimmens das Gleiten nutzen		
Bewegen im Wasser - Schwimmen	Inhaltsfeld(er): a – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen	
Inhaltliche(r) Kern(e): <ul style="list-style-type: none">• Schwimmarten einschließlich Start und Wende	Inhaltliche(r) Schwerpunkt(e): <ul style="list-style-type: none">• Wahrnehmung und Körpererfahrung [a]• Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen [a]• Struktur und Funktion von Bewegungen [a]• Grundlegende Aspekte des motorischen Lernens [a]	
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen BWK <ul style="list-style-type: none">• grundlegende Fertigkeiten (Atmen, Tauchen, Gleiten, Springen) ohne Hilfsmittel im Tiefwasser zum sicheren und zielgerichteten Bewegen nutzen [6 BWK 4.2]• eine Wechselzug- oder eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau sicher und ausdauernd ausführen [6 BWK 4.3]	Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen SK <ul style="list-style-type: none">• unterschiedliche Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen in vielfältigen Bewegungssituationen beschreiben [6 a1]• für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache wesentliche Bewegungsmerkmale einfacher Bewegungsabläufe benennen [6 a2] MK <ul style="list-style-type: none">• einfache Hilfen (Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Üben sportlicher Bewegungen verwenden. (6a2) UK <ul style="list-style-type: none">• einfache Bewegungsabläufe hinsichtlich der Bewegungsqualität auf grundlegendem Niveau. beurteilen [6 a1]	

3. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 6

Jahrgangsstufe: 6	Dauer des UVs: 6	Nummer des UVs im BF/SB: 4.3
Thema des UV: Wasserspringen ohne Angst und Übermut – durch vielfältige Sprünge seine Grenzen ausloten		
Bewegen im Wasser - Schwimmen	Inhaltsfeld(er): a – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen c – Wagnis und Verantwortung	
Inhaltliche(r) Kern(e): <ul style="list-style-type: none">• Tauchen, Wasserspringen, Bewegungsgestaltungen oder Spiele im Wasser	Inhaltliche(r) Schwerpunkt(e): <ul style="list-style-type: none">• Wahrnehmung und Körpererfahrung [a1]• Handlungssteuerung	
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen BWK <ul style="list-style-type: none">• In unterschiedlichen Situationen sicherheitsbewusst springen und tauchen. (6 BWK 4)	Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen SK <ul style="list-style-type: none">• Die Herausforderungen in einfachen sportlichen Handlungssituationen im Hinblick auf die Anforderung, das eigene Können und mögliche Gefahren beschreiben. (6c1) MK <ul style="list-style-type: none">• Verlässlich verbale und nonverbale Unterstützung bei sportlichen Handlungssituationen geben und gezielt nutzen (6c1) UK <ul style="list-style-type: none">• Einfache sportliche Wagnissituationen für sich situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen. (6 c1)	

4. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 6

Jahrgangsstufe: 6	Dauer des UVs: 8	Nummer des UVs im BF/SB: 4.4
Thema des UV: Tauchen – sich unter Wasser orientieren und zunehmend sicher bewegen		
Bewegen im Wasser - Schwimmen	Inhaltsfeld(er): a - Bewegungsstruktur und Bewegungslernen c - Wagnis und Verantwortung	
Inhaltliche(r) Kern(e): <ul style="list-style-type: none">• Tauchen, Wasserspringen, Bewegungsgestaltungen oder Spiele im Wasser.	Inhaltliche(r) Schwerpunkt(e): <ul style="list-style-type: none">• Wahrnehmung und Körpererfahrung (a)• Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (a)• Emotionen (z.B. Freude, Frustration, Angst) (c)• Handlungssteuerung (c)	
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen BWK <ul style="list-style-type: none">• Das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotation im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern sowie grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen (6 BWK 1)• In unterschiedlichen Situationen sicherheitsbewusst springen und tauchen. (6 BWK 4)	Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen SK <ul style="list-style-type: none">• Die Herausforderungen in einfachen sportlichen Handlungssituationen im Hinblick auf die Anforderung, das eigene Können und mögliche Gefahren beschreiben. (6c1)• Unterschiedliche Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen in vielfältigen Bewegungssituationen beschreiben (6a1) UK <ul style="list-style-type: none">• Einfache sportliche Wagnissituationen für sich situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen. (6 c1)	

5. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 6

Jahrgangsstufe: 6	Dauer des UVs: 14	Nummer des UVs im BF/SB: 4.5
Thema des UV: Rückenschwimmen		
Bewegen im Wasser - Schwimmen		Inhaltsfeld(er): a – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen
Inhaltliche(r) Kern(e): <ul style="list-style-type: none"> • Schwimmarten einschließlich Start und Wende 	Inhaltliche(r) Schwerpunkt(e): <ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] • Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen [a] • Struktur und Funktion von Bewegungen [a] • Grundlegende Aspekte des motorischen Lernens [a] 	
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen BWK <ul style="list-style-type: none"> • Eine Wechselzug- und eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technisch-koordinativ höherem Niveau sicher ausführen (10 BWK 1) 	Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen SK <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen in vielfältigen Bewegungssituationen beschreiben [6 a1] • für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache wesentliche Bewegungsmerkmale einfacher Bewegungsabläufe benennen [6 a2] MK <ul style="list-style-type: none"> • einfache Hilfen (Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Üben sportlicher Bewegungen verwenden. (6a2) UK <ul style="list-style-type: none"> • einfache Bewegungsabläufe hinsichtlich der Bewegungsqualität auf grundlegendem Niveau beurteilen [6 a1] 	

6. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 6

Jahrgangsstufe: 6	Dauer des UVs: 14	Nummer des UVs im BF/SB: 4.6
Thema des UV: Kraulschwimmen		
Bewegen im Wasser - Schwimmen	Inhaltsfeld(er): a – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen	
Inhaltlicher Kern: <ul style="list-style-type: none"> • Schwimmarten einschließlich Start und Wende 	Inhaltliche Schwerpunkte: <ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] • Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen [a] • Struktur und Funktion von Bewegungen [a] • Grundlegende Aspekte des motorischen Lernens [a] 	
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen BWK <ul style="list-style-type: none"> • Eine Wechselzug- und eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technisch-koordinativ höherem Niveau sicher ausführen. (10 BWK 1) 	Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen SK <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen in vielfältigen Bewegungssituationen beschreiben [6 a1] • für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache wesentliche Bewegungsmerkmale einfacher Bewegungsabläufe benennen [6 a2] MK <ul style="list-style-type: none"> • einfache Hilfen (Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Üben sportlicher Bewegungen verwenden. (6a2) UK <ul style="list-style-type: none"> • einfache Bewegungsabläufe hinsichtlich der Bewegungsqualität auf grundlegendem Niveau Beurteilen [6 a1] 	

7. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 6

Jahrgangsstufe: 6	Dauer des Uvs: 8	Nummer des Uvs im BF/SB: 4.7
Thema des UV: Rettungsschwimmen		
Bewegen im Wasser - Schwimmen	Inhaltsfeld(er): f - Gesundheit	
Inhaltliche(r) Kern(e): <ul style="list-style-type: none"> • Sicheres und ausdauerndes Schwimmen, Rettungsschwimmen 	Inhaltliche(r) Schwerpunkt(e): <ul style="list-style-type: none"> • Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1) 	
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen BWK <ul style="list-style-type: none"> • Maßnahmen und Möglichkeiten zur Selbst- und Fremdreitung sachgerecht nutzen. (10 BWK 2) 	Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen SK <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende sportspezifische Gefahrenmomente sowie Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen für das sichere sportliche Handeln benennen (f1) 	

8. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 6 (Schwimmen) - Freiraum (Dauer des UV: 8 Stunden)

9. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 6

Jahrgangsstufe: 6	Dauer des UVs: 6	Nummer des UVs im BF/SB: 1.2
Thema des UV: Fit und leistungsstark – in einer selbst gewählten Schwimmtechnik ausdauernd schwimmen können		
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	Inhaltsfeld(er): f - Gesundheit a - Bewegungsstruktur und Bewegungslernen	
Inhaltliche(r) Kern(e): <ul style="list-style-type: none">• Aerobe Ausdauerfähigkeit	Inhaltliche(r) Schwerpunkt(e): <ul style="list-style-type: none">• Körperliche Anstrengung anhand der Reaktion des eigenen Körpers auf grundlegendem Niveau gesundheitsorientiert beurteilen (f)• Wahrnehmung und Körpererfahrung (a)	
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen BWK <ul style="list-style-type: none">• Eine aerobe Ausdauerleistung ohne Unterbrechung im Schwimmen (15 Minuten, beliebige Schwimmart, min. 200 Meter) erbringen.	Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen SK <ul style="list-style-type: none">• Unterschiedliche Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen in vielfältigen Bewegungssituationen beschreiben. (6a1) MK UK <ul style="list-style-type: none">• Körperliche Anstrengung anhand der Reaktionen des eigenen Körpers auf grundlegendem Niveau gesundheitsorientiert beurteilen. (6f1)	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kontinuierliche Steigerung der Schwimmdistanz ▪ Lange Distanzen zu Beginn mit kleinen Pausen verbinden ▪ Mind. eine Schwimmtechnik sollte sicher und korrekt ausgeführt werden ▪ Individuelle anaerobe/aerobe Belastungen wahrnehmen und die eigene Leistungsfähigkeit einschätzen ▪ Anpassung der Geschwindigkeit an die individuelle Leistungsfähigkeit ▪ Merkmale körperlicher Reaktionen bei ausdauerndem Schwimmen benennen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eher Lehrer angeleitet ▪ Kleines Trainingsbuch führen (Strecke & Zeit, Puls, empfundene Belastung) 	<p>Reflektierte Praxis:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siehe didaktische Entscheidungen ▪ Einteilung der Strecke ▪ Puls <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Anaerob ▪ Aerob ▪ Puls(-messung) 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachtungsschwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Motivation • Durchhaltevermögen • ggf. Bewertung der Schwimmtechnik <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zurückgelegte Distanz/Anzahl an Bahnen nach 15 min Schwimmen • Schwimmen ohne Unterbrechung

10. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 6

Jahrgangsstufe: 6	Dauer des UVs: 12	Nummer des UVs im BF/SB: 7.3
<p>Thema des UVs: Erste Schritte im Streetball – einfache Spielsituationen im Spiel 3:3 durch taktisch angemessenes und regelgerechtes Verhalten bewältigen</p>		
<p>Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</p>		<p>Inhaltsfeld(er): e - Kooperation und Konkurrenz a - Bewegungsstruktur und Bewegungslernen</p>
<p>Inhaltliche(r) Kern(e):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mannschaftsspiele (Basketball) 	<p>Inhaltliche(r) Schwerpunkt(e):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (a) • Wahrnehmung und Körpererfahrung (a) • Grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (a) • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten (e) 	
<p>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen</p> <p>BWK</p> <ul style="list-style-type: none"> • In dem ausgewählten Mannschafts- oder Partnerspiel grundlegende taktisch-kognitive Fähigkeiten und technisch-koordinative Fertigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden (6 BWK 7.3) 	<p>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen</p> <p>SK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wesentliche Bewegungsmerkmale einfacher Bewegungsabläufe benennen (6 SK a2) <p>MK</p> <ul style="list-style-type: none"> • In sportlichen Handlungssituationen grundlegende, bewegungsfeldspezifische Vereinbarungen und Regeln dokumentieren (6 MK e2) • Mediengestützte Bewegungsbeobachtungen zur kriteriengeleiteten Rückmeldung auf grundlegendem Niveau nutzen (6 MK a1) <p>UK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einfache Bewegungsabläufe hinsichtlich der Bewegungsqualität auf grundlegendem Niveau kriteriengeleitet beurteilen (6 UK a1) 	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Erwerb der groben Technik des Korblegers als ersten Wurf für das Erzielen eines Punktes kennenlernen und verbessern • Im Ansatz regelgerechtes Verhalten im Mannschaftsspiel BB beim 3:3 	<ul style="list-style-type: none"> • Stationenlernen • In Einzel- und Gruppenarbeit, mit wechselnden Partnern • Mit Unterstützung von Videoanalyse die eigenen Bewegungen verbessern • Spiel- und Übungsformen 	<p>Reflektierte Praxis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qualitätsmerkmale von Bewegungen • Situationsangemessenes Spielverhalten <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Korbleger in vereinfachter Form • Spiel 3:3 • Schrittfehler • Fouls • Manndeckung 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Taktisch angemessenes Verhalten in Spielsituationen • Beteiligung in Gruppenarbeits- und Gesprächsphasen • Kontinuierliches selbstständiges Üben einzeln oder in Gruppen • Benennen und beurteilen von Bewegungsmerkmalen als Ausdruck der Bewegungsqualität <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durchführung des KLs in Grobform • Regelgerechtes taktisches Verhalten (Grobform) in Angriff und Abwehr, Aufgabenverteilung und Wahrnehmung der eigenen Aufgaben entsprechend der Position im Spiel 3:3, Manndeckung

12. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 6: Freiraum (statt BF 8.1)

13. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 6

Jahrgangsstufe: 6	Dauer des UVs: 6	Nummer des UVs im BF/SB: 2.3
Thema des UV: „Spielen fürs Köpfchen“ – Vielfältige Spiel- und Übungsformen („ <i>Games for brains</i> “) u.a. zur Förderung der Konzentrationsfähigkeit erproben		
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen		Inhaltsfelder: a – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen e – Kooperation und Konkurrenz
Inhaltlicher Kern: <ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spiele und Pausenspiele 	Inhaltliche Schwerpunkte: <ul style="list-style-type: none"> • Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen [a] • Grundlegende Aspekte des motorischen Lernens [a] 	
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen BWK <ul style="list-style-type: none"> • lernförderliche Spiele und Spielformen unter Berücksichtigung ausgewählter Zielsetzungen (u.a. Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit) spielen [BWK 2.1] 	Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen SK <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen in vielfältigen Bewegungssituationen beschreiben [SK a1] MK <ul style="list-style-type: none"> • einfache Hilfen (Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Üben sportlicher Bewegungen verwenden [MK a2] 	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Spiele, die</p> <ul style="list-style-type: none"> die Reaktion schulen (z.B. Feuer, Wasser, Sturm (erweiterbar), Schwarz-Weiß-Fangen, Der Jäger jagt den Hasen durch den Wald, Klatschspiele, Namenfangen, Wechselpass (mit Turnstab) etc.) die Konzentration/Gedächtnis schulen (Tic-Tac-Toe extreme, Memory-Staffel, Bingo extreme, Virusball, Mastermind, Menschenmemory, Malen-nach-Zahlen-Staffel) <p>Kombinierte Koordinationsspiele/ -übungen, z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> visuelle und koordinative Übungen zur Förderung der kognitiven Fähigkeiten: Käsekästchen, Koordinationsleiter, Fangen – Werfen – Fangen mit verschiedenen Zwischenaufgaben und verschiedenen Ballmaterialien oder Tüchern, giant tabletennis, Parallelball 	<ul style="list-style-type: none"> Lernen durch Scheitern; Lernen durch Versuch und Irrtum Einzelarbeit, aber auch Partnerarbeit individuelle Selbstdifferenzierung Stationenlernen Lerntheke 	<p>Reflektierte Praxis:</p> <ul style="list-style-type: none"> Koordinative Fähigkeiten benennen Wofür brauche ich gut entwickelte koordinative Fähigkeiten im Alltag? Wie gestalte ich Lernpausen, z.B. beim Vokabellernen? <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> Koordination/koordinative Fähigkeiten „Schokoladen-/Zitronenseite“ →dominantes Auge/Hand/Fuß Auge-Hand-Koordination 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> Motivation, Anstrengungsbereitschaft, individueller Lernerfolg, Entwicklung von eigenen Ideen/Spielen/Übungen, Frustrationstoleranz <p>Literatur:</p> <p>https://www.schulsport-nrw.de/fileadmin/user_upload/Handbuch_Bewegung_und_Lernen_Unfallkasse_NRW.pdf</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=B-SiWsKZGCc</p> <p>Eckenbach, K. (2017). Games for Brains - Spielerische Lernförderung durch Bewegung: Klett.</p> <p>Lutz, H. (2017). Bewegung macht Gehirn. Meyer&Meyer Verlag.</p>

<ul style="list-style-type: none">• Spiele zur Kopplungsfähigkeit, Reaktionsfähigkeit, Umstellungsfähigkeit z.B. Fingerspiele (https://www.youtube.com/watch?v=gcL6nwGatr0), gleichzeitig Fangen und Passen, Linienhopsen			
---	--	--	--

14. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 6

Jahrgangsstufe: 6	Dauer des UVs: 10	Nummer des UVs im BF/SB: 3.3
Thema des UV: „Abgerechnet wird zum Schluss“ – Wir bereiten uns gemeinsam auf einen leichtathletischen Dreikampf vor und führen ihn regelgerecht gegeneinander durch		
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik	Inhaltsfelder: d – Leistung e – Kooperation und Konkurrenz	
Inhaltliche Kerne: <ul style="list-style-type: none"> • Leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß) • Traditionelle und alternative leichtathletische Wettbewerbe und Mehrkämpfe 	Inhaltliche Schwerpunkte: <ul style="list-style-type: none"> • Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [d] • Leistungsverständnis im Sport [d] • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] 	
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen BWK <ul style="list-style-type: none"> • leichtathletische Disziplinen (u.a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeiteniveau ausführen [6 BWK 3.2] • einen leichtathletischen Wettbewerb unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens durchführen [6 BWK 3.3] 	Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen SK <ul style="list-style-type: none"> • sportartspezifische Vereinbarungen, Regeln und Messverfahren in unterschiedlichen Bewegungsfeldern beschreiben [6 SK e2] MK <ul style="list-style-type: none"> • einfache Methoden zur Erfassung von körperlicher Leistungsfähigkeit anwenden [6 MK d1] UK <ul style="list-style-type: none"> • ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen sportbezogenen Situationen anhand ausgewählter Kriterien auf grundlegendem Niveau beurteilen [6 UK d1] 	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Techniken werden weiter vertieft • Spezialisierung soll fortgesetzt werden • Ziel: Durchführung eines leichtathletischen Dreikampfs unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens (Bundesjugendspiele) 	<ul style="list-style-type: none"> • Stationen Lernen • Beobachtungsbogen • Differenzierte Bewegungsaufgaben • Kooperative Lernformen • Partnerkontrolle 	<p>Reflektierte Praxis:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Anlauf beim Weitsprung ausmessen ▪ Absprung aus der Zone ▪ Start aus dem Startblock 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachtungsschwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Motivation • Entwicklungsfortschritt, Individuelle Verbesserung <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teilleistungen werden in Punkte umgerechnet • Auswertung unter https://www.bundesjugendspiele.de/

1. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 7

Jahrgangsstufe: 7	Dauer des UVs: 12	Nummer des UVs im BF/SB: 3.4
Thema des UV: „Übung macht den Meister“ – Unterschiedliche leichtathletische Techniken durch gezieltes Lernen und Üben verbessern		
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik	Inhaltsfeld: a – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen	
Inhaltlicher Kern: <ul style="list-style-type: none"> Leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß) 	Inhaltliche Schwerpunkte: <ul style="list-style-type: none"> Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] Struktur und Funktion von Bewegungen [a] Grundlegende Aspekte des motorischen Lernens [a] 	
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen BWK <ul style="list-style-type: none"> bereits erlernte leichtathletische Disziplinen auf erweitertem technisch-kordinativen Fertigkeiteniveau ausführen [10 BWK 3.1] 	Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen SK <ul style="list-style-type: none"> die für das Lernen und Üben ausgewählter Bewegungsabläufe bedeutsamen Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen beschreiben [10 SK a1] für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern [10 SK a2] MK <ul style="list-style-type: none"> grundlegende methodische Prinzipien auf das Lernen und Üben sportlicher Bewegungen anwenden [10 MK a1] unterschiedliche Hilfen (Feedback, Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen auswählen und verwenden [10 MK a3] UK <ul style="list-style-type: none"> Bewegungsabläufe kriteriengeleitet beurteilen [10 UK a1] 	

- den Einsatz unterschiedliche Hilfen (Feedback, Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen kriteriengeleitet bewerten [10 UK a3]

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Fertigkeiteniveau in den verschiedenen Techniken wird vertieft und erweitert • Ziel: Durchführung eines leichtathletischen Dreikampfs unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens (Bundesjugendspiele) 	<ul style="list-style-type: none"> • Partnerkorrektur mit Hilfe von Beobachtungsbögen • Stationen Lernen • Differenzierte Bewegungsaufgaben • Kooperative Lernformen 	<p>Reflektierte Praxis:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Ballwurf</u> mit Stemmschritt und Kopplung der Teilbewegungen → Ziel Bogenspannung und werfen aus dem ganzen Körper, Phasierung ▪ <u>Schrittweitsprung</u> ▪ Fester Anlauf ▪ Absprung aus der Zone ▪ Phasierung ▪ Start aus dem Startblock <p>Fachbegriffe: Siehe reflektierte Praxis</p>	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachtungsschwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Motivation • Entwicklungsfortschritt, Individuelle Verbesserung <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Weitsprung: konstanter Anlauf, Merkmale des Schrittweitsprungs • Ballwurf: Bogenspannung/Wurf aus ganzem Körper • Teilleistungen werden in Punkte umgerechnet • Auswertung unter https://www.bundesjugendspiele.de/

2. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 7

Jahrgangsstufe: 7	Dauer des UVs: 9 Std.	Nummer des UVs im BF/SB: 5.2
Thema des UV: „Im Gerätedschungel“ – Vielfältiges turnerisches Bewegen erleben und zur Bewältigung unterschiedlicher Abenteuerstationen und -parcours nutzen		
Bewegen an Geräten – Turnen		Inhaltsfelder: a - Bewegungsstruktur und Bewegungslernen c - Wagnis und Verantwortung
Inhaltliche Kerne: <ul style="list-style-type: none"> normungebundenes Turnen an Geräten und Gerätekombinationen 	Inhaltliche Schwerpunkte: <ul style="list-style-type: none"> Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] Grundlegende Aspekte des motorischen Lernens [a] Handlungssteuerung [c] 	
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen BWK <ul style="list-style-type: none"> vielfältiges turnerisches Bewegen (Stützen, Balancieren, Rollen, Klettern, Springen, Hangeln, Schaukeln und Schwingen) an unterschiedlichen Geräten und Gerätekombinationen (z.B. Boden, Trampolin, Klettertaue, Barren, Kasten u.a.) demonstrieren [6 BWK 5.1] grundlegende turnerische Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen [6 BWK 5.3] 	Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen SK <ul style="list-style-type: none"> unterschiedliche Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen in vielfältigen Bewegungssituationen beschreiben [6 SK a1] wesentliche Bewegungsmerkmale einfacher Bewegungsabläufe benennen [6 SK a2] grundlegende sportartspezifische Gefahrenmomente sowie Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen für das sichere sportliche Handeln benennen [6 SK f1] MK <ul style="list-style-type: none"> einfache Hilfen (Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Üben sportlicher Bewegungen verwenden [6 MK a2] 	

- selbstständig und verantwortungsvoll Spielflächen und -geräte gemeinsam auf- und abbauen [6 MK e1]
- Spiel-, Übungs- und Wettkampfstätten situationsangemessen und sicherheitsbewusst nutzen [6 MK f1]

UK

- einfache sportliche Wagnissituationen für sich situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen [6 UK c1]

3. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 7

Jahrgangsstufe: 7	Dauer des UVs: 12	Nummer des UVs im BF/SB: 7.4
Thema des UV: „Wir lernen zusammen Volleyball zu spielen“ – technische und taktische Grundlagen im VB erlernen, üben und reflektieren		
Spiele in und mit Regelstrukturen Sportspiele	Inhaltsfeld(er): a - Bewegungsstruktur und Bewegungslernen	
Inhaltliche(r) Kern(e): <ul style="list-style-type: none"> • Mannschaftsspiele (Volleyball) 	Inhaltliche(r) Schwerpunkt(e): <ul style="list-style-type: none"> • Struktur und Funktion von Bewegungen (a) • Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportl. Bewegungen (a) 	
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen BWK <ul style="list-style-type: none"> • sportspielspezifische Handlungssituationen in unterschiedlichen Sportspielen differenziert wahrnehmen, taktisch-kognitiv angemessen agieren und fair und mannschaftsdienlich spielen (10 BWK 7.1) 	Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen SK <ul style="list-style-type: none"> • für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern. (10 SK a2) MK <ul style="list-style-type: none"> • grundlegende methodische Prinzipien auf das Lernen und Üben sportlicher Bewegungen anwenden. (10 MK a1) • analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen. (10 MK a2) UK <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsabläufe kriteriengeleitet beurteilen. (10 UK a1) 	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Erste Erfahrungen im gemeinsamen Spiel mit dem Volleyball sammeln • Gemeinsames Auf- und Abbauen des Volleyballnetzes • spielgemäßes Konzept 	<ul style="list-style-type: none"> • Spiel- und Übungsformen, die Pritschen und Baggern in vers. Situationen ermöglichen • Kooperative Lernformen • Spielen mit wechselnden Partnern • Kriterienorientierte Partnerbeobachtung, Rückmeldung • Spielen auf einem kleinen Feld • Begrenzte Spieleranzahl (4:4 oder 3:3) • Zuspiel mit einem Bodenkontakt möglich 	<p>Reflektierte Praxis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufstellung Spielfeld • Aufgabe der jeweiligen Position • Rotationsregel • Einwechseln • Zählweise <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pritschen (oberes Zuspiel) • Baggern (unteres Zuspiel) • Aufschlag nur von unten 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsphasen für gemeinsames Üben sinnvoll nutzen • Aktive Mithilfe bei Auf- und Abbau <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pritschen im Winkel • Aufschlag von unten (Ziel: Matten auf drei Positionen) • Zuwurf von unten vom gegenüberliegenden Feld und Baggern zum Steller

4. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 7

Jahrgangsstufe: 7	Dauer des UVs: 9	Nummer des UVs im BF/SB: 2.4
<p>Thema des UV: „Wir entwickeln ein neues Spiel“ – Ein eigenes Spiel ausgehend von bekannten Spielideen und vereinfachten Regelstrukturen entwickeln und hinsichtlich ausgewählter Aspekte bewerten</p>		
<p>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</p>		<p>Inhaltsfelder: e – Kooperation und Konkurrenz</p>
<p>Inhaltlicher Kern:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spiele und Pausenspiele 	<p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] Handlungssteuerung [c] 	
<p>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen</p> <p>BWK</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Voraussetzungen und Rahmenbedingungen (Spielidee, Personen, Materialien, Raum- und Geländeangebote) nutzen, um eigene Spiele zu finden, situations- und kriterienorientiert zu gestalten und zu spielen [6 BWK 2.4] 	<p>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen</p> <p>SK</p> <p>MK</p> <ul style="list-style-type: none"> • selbstständig und verantwortungsvoll Spielflächen und -geräte gemeinsam auf- und abbauen [6 MK e1] • in sportlichen Handlungssituationen grundlegende, bewegungsfeldspezifische Vereinbarungen und Regeln dokumentieren [6 MK e2] <p>UK</p> <ul style="list-style-type: none"> • sportliche Handlungs- und Spielsituationen hinsichtlich ausgewählter Aspekte (u.a. Einhaltung von Regeln und Vereinbarungen, Fairness im Mit- und Gegeneinander) auf grundlegendem Niveau bewerten [6 UK e1] 	

5. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 7

Jahrgangsstufe: 7	Dauer des UVs: 15	Nummer des UVs im BF/SB: 6.2 + 6.3
Thema des UV: Wir tanzen zu aktuellen Hits – Entwicklung eigener Choreografien zu aktuellen Hits in Gruppen		
Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	Inhaltsfeld(er): b - Bewegungsgestaltung	
Inhaltliche(r) Kern(e): <ul style="list-style-type: none"> • Tanzen, tänzerische Bewegungsgestaltung 	Inhaltliche(r) Schwerpunkt(e): <ul style="list-style-type: none"> • Variation von Bewegung (b) • Präsentation von Bewegungsgestaltungen (b) • Ausgangspunkte von Gestaltungen (b) • Gestaltungskriterien (b) 	
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen BWK <ul style="list-style-type: none"> • Eine selbstständig um- und neugestaltete tänzerische Komposition einer ausgewählten Tanzrichtung allein oder in der Gruppe präsentieren (10 BWK 6.2). 	Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen SK <ul style="list-style-type: none"> • Ausgewählte Ausführungskriterien (Bewegungsqualität, Synchronität, Ausdruck und Körperspannung) benennen (10 SK b1) • Das Gestaltungskriterium Raum (Aufstellungsformen, Raumwege, Raumebenen und Bewegungsrichtungen) beschreiben (10 SK b2) MK <ul style="list-style-type: none"> • Unterschiedliche Ausgangspunkte (Texte, Musik oder Themen) als Anlass für Gestaltungen – allein oder in der Gruppe – nutzen (10 MK b1) • Bewegungsgestaltungen allein oder in der Gruppe auch mit Hilfe digitaler Medien nach- um- neugestalten (10 MK b2) • Kreative Bewegungsgestaltungen entwickeln und zu einer Präsentation verbinden (10 MK b3) 	

	<p>UK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Ausführungs- und Bewegungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen (10 UK b1) • Gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung digitaler Medien kriteriengeleitet beurteilen (10 UK b2)
--	--

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Erarbeitung eigener Choreografien in Gruppen unter Berücksichtigung des Gestaltungskriteriums Raum. • Erarbeitung kreativer Anfangs- und Schlusspositionen • Evaluation von Choreografien der Mitschüler 	<ul style="list-style-type: none"> • Erarbeitung eines Schrittrepertoires an Stationen • Kreative Erarbeitung eigener Schrittkombinationen in PA • Kooperative Lernformen • Präsentationsformen im geschützten Raum • Beobachtungsaufträge (Synchronität, Takt, Aufstellungsformen, Raumwege) 	<p>Reflektierte Praxis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einhaltung des Taktes • Choreografien erstellen/Gestaltungskriterien • Choreografien anschauen und bewerten <p>Fachbegriffe:</p> <p>- Takt, Zählzeiten, Schrittformen (March, V-Step, Step-Touch, Grapevine, Side-to-Side)</p>	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>siehe KE in der BWK, SK, MK</p> <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abschlusspräsentation einer Gruppenchoreografie zu einem aktuellen Hit unter Berücksichtigung des Gestaltungskriteriums Raum. <p>(Weitere Beobachtungsschwerpunkte: Takt, Synchronität vs. Diachronität, individuelle Ausführung)</p>

6. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 7: Freiraum (15 Stunden)

7. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 7

Jahrgangsstufe: 7	Dauer des UVs: 9	Nummer des UVs im BF/SB: 5.3
Thema des UV: „Gemeinsam sicher hoch hinaus!“ – Erarbeitung und Präsentation von Gruppenpyramiden		
Bewegen an Geräten – Turnen	Inhaltsfelder: b - Bewegungsgestaltung	
Inhaltliche Kerne: <ul style="list-style-type: none"> • Akrobatik 	Inhaltliche Schwerpunkte: <ul style="list-style-type: none"> • Variation von Bewegung [b] • Präsentation von Bewegungsgestaltungen [b] 	
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen BWK <ul style="list-style-type: none"> • eine selbst entwickelte akrobatische Gruppengestaltung präsentieren [10 BWK 5.2] • turnerische Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen [10 BWK 5.3] 	Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen SK <ul style="list-style-type: none"> • ausgewählte Ausführungskriterien (Bewegungsqualität, Synchronität, Ausdruck und Körperspannung) benennen [10 SK b1] MK <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsgestaltungen allein oder in der Gruppe auch mit Hilfe digitaler Medien nach-, um- und neugestalten [10 MK b2] • kreative Bewegungsgestaltungen entwickeln und zu einer Präsentation verbinden [10 MK b3] UK <ul style="list-style-type: none"> • die Ausführungs- und Bewegungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen [10 UK b1] • gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung digitaler Medien kriteriengeleitet (u.a. Schwierigkeit, Kreativität, Nutzung des Raums, Wirkung auf den Zuschauer) beurteilen [10 UK b2] 	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertrauens- und Körperspannungsübungen (z.B. Pendel, Brett anheben oder hochheben, etc.) • Erarbeitung und Formulierung von (Sicherheits-)Regeln und Griffhaltungen • Partner- und Gruppenpyramiden (2er, 3er, 4er, 5er, 6er bis hin zur Klassenpyramiden max. dreistöckig) • turnerische Übergangselemente • Ziel: Entwicklung und Präsentation einer Gruppenkür (orientiert an den gemeinsam entwickelten Bewertungskriterien) 	<ul style="list-style-type: none"> • Differenzierung und Öffnung des Unterrichts über Stationskarten, Lerntheken, Schüler*innen als Experten, etc. • Kooperative Lernformen (Arbeit innerhalb der eigenen Gruppe, Feedbackphasen mit anderen Gruppen, etc.) • Gemeinsame Entwicklung von Bewertungskriterien wie z.B.: Länge der Kür, Einhaltung von Sicherheitsaspekten, Kreativität, Aktivität aller Gruppenmitglieder, Schwierigkeitsgrad der geturnten Elemente, etc. • Methodenvergleich: Gruppen- und Videofeedback 	<p>Reflektierte Praxis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterschied zwischen Helfen und Sichern • Gemeinsame Erarbeitung von Bewertungskriterien einer gelungenen Gruppenkür • Beurteilung der Potenziale von Gruppen- und Videofeedback <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Griffe: z.B.: Handgelenkgriff, Unterarmgriff, Kreuzgriff, Daumengriff • Helfen/Sichern, Vertrauen • Körperspannung • Kommunikation • Aufstiegspunkt/Belastungspunkt: Beckenkamm • Gleichgewicht, Körperschwerpunkt 	<p>Unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kooperationsfähigkeit innerhalb der eigenen Gruppe • Sorgfalt und Sicherheit beim Üben (Einhaltung der Sicherheitsregeln/Griffhaltungen) • Umsetzung der vorgestellten bzw. entwickelten Figuren • Intensität des Übungsprozesses <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der Gruppenpyramide • Erfüllung und Vollständigkeit der gemeinsam entwickelten Kriterien wie Bewegungs- bzw. Ausführungsschwierigkeit der Figuren, Länge der Kür, Einhaltung von Sicherheitsaspekten, Kreativität, Aktivität aller Gruppenmitglieder, Gestalterische Elemente beim Auf- und Abbau der Figuren (Übergänge) • Ausführungsqualität

8. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 7

Jahrgangsstufe: 5	Dauer des UVs: 6 Std.	Nummer des UVs im BF/SB: 1.3
<p>Thema des UV: „Ganz schön aus der Puste?!“ – Den individuellen Leistungszuwachs in vielfältigen spielerischen Belastungssituationen beobachten sowie dokumentieren und dabei die körperlichen Reaktionen kennenlernen und beschreiben</p>		
<p>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeit ausprägen</p>		<p>Inhaltsfelder: d - Leistung f - Gesundheit</p>
<p>Inhaltliche Kerne:</p> <ul style="list-style-type: none"> aerobe Ausdauerfähigkeit 	<p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [d] Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens [f] 	
<p>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen</p> <p>BWK</p> <ul style="list-style-type: none"> eine aerobe Ausdauerleistung ohne Unterbrechung im Schwimmen (15', beliebige Schwimmart, mind. 200m) und in einem weiteren Bewegungsfeld über einen je nach Sportart angemessenen Zeitraum (z.B. Laufen 15', Aerobic 15', Radfahren 30) erbringen [6 BWK 1.4] 	<p>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen</p> <p>SK</p> <ul style="list-style-type: none"> psycho-physische Reaktionen des Körpers in sportlichen Anforderungssituationen beschreiben [6 SK d3] psycho-physische Leistungsfaktoren (u.a. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit) in unterschiedlichen Anforderungssituationen benennen [6 SK d2] <p>MK</p> <ul style="list-style-type: none"> einfache Methoden zur Erfassung von körperlicher Leistungsfähigkeit anwenden [6 MK d1] <p>UK</p>	

- körperliche Anstrengung anhand der Reaktionen des eigenen Körpers auf grundlegendem Niveau gesundheitsorientiert beurteilen [6 UK f1]

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Laufspiele, zur Verbesserung der aeroben Ausdauerleistungsfähigkeit: z.B. Biathlon, Postbotenspiel, Memorylauf, Puzzellauf, Jengarennen • Laufpyramiden mit dem Partner erlaufen • Runden-, Streckenläufe • Zeit(schätz)läufe • 800 m (w) / 1000 m (m) 	<ul style="list-style-type: none"> • Individualisierung des Unterrichts: auf der Suche nach sinnvollen eigenen Zielen • Beobachtungsbogen zu körperlichen Merkmalen beim ausdauernden Laufen • Beobachtungsbogen (Selbst- und Fremdbeobachtung) • Führen eines Portfolios/Lerntagebuch (Vernetzung mit UV 5) • Stoppuhren/Smartphones zur Zeitmessung nutzen 	<p>Reflektierte Praxis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuelle aerobe Belastungen wahrnehmen und die eigene Leistungsfähigkeit einschätzen • Anpassung der Laufgeschwindigkeit an die individuelle Leistungsfähigkeit • Merkmale körperlicher Reaktionen bei ausdauerndem Laufen benennen, Pulsmessung • Dokumentation von erbrachten Leistungen zur Sichtbarmachung von Leistungszuwachs • Einführung der BORG-Skala <p>Fachbegriffe:</p> <p>Herzfrequenz, Puls, aerob, Sauerstoff, subjektives</p>	<p>Unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Durchhaltevermögen • Bewertungsraster Moltke <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • eine MZA (mindestens 15 Minuten) erbringen <p>Kriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laufen ohne Unterbrechung

		Belastungsempfinden, BORG-Skala	
--	--	---------------------------------	--

9. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 7

Jahrgangsstufe: 7	Dauer des UVs: 12	Nummer des UVs im BF/SB: 2.6
Thema des UV: „Wie spielt man denn woanders?“ – Spiele aus anderen Kulturen spielen und verstehen am Beispiel von Ultimate Frisbee		
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	Inhaltsfelder: e – Kooperation und Konkurrenz	
Inhaltlicher Kern: <ul style="list-style-type: none"> • Spiele aus anderen Kulturen 	Inhaltliche Schwerpunkte: <ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] • Interaktion im Sport [e] 	
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen BWK <ul style="list-style-type: none"> • eigene Spiele und Spiele aus anderen Kulturen unter Berücksichtigung ausgewählter Strukturmerkmale (z.B. Glück, Strategie, Geschicklichkeit) kriterienorientiert entwickeln und spielen [10 BWK 2.2] • ein Endzonenspiel (z.B. Ultimate Frisbee, Rugby, Flag-Football) unter Berücksichtigung der taktisch-kognitiven und technisch- 	Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen SK <ul style="list-style-type: none"> • Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedlicher Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern [10 SK e2] MK <ul style="list-style-type: none"> • Vereinbarungen und Regeln für ein faires und gelingendes Handeln analysieren und kriteriengeleitet modifizieren [10 MK e1] • einfache analoge und digitale Darstellungen zur Erläuterung von sportlichen Handlungssituationen (u.a. Spielzüge, Aufstellungsformen) verwenden [10 MK e2] 	

koordinativen Herausforderungen regelgerecht und situativ angemessen spielen [10 BWK 7.3]

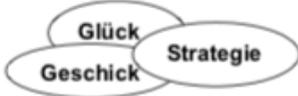
UK

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

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Passen: Vorhand, Rückhand, Overhead • Fangen: ein/zweihändiger Sandwich-Catch • Erlernen von taktischen Verhaltensweisen im Spiel, z.B. Doppelpass • Kenntnisse über die historische Entwicklung des Sports und seines Teamspirits • Erprobung von Frisbee Golf und Frisbee Freestyle 	<ul style="list-style-type: none"> • Partner- und Gruppenübungen • Sportartübergreifende Spielformen (4:4 etc.) • Stationsarbeit • Gassenaufstellung • Videodemonstration 	<p>Reflektierte Praxis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regelkenntnisse • Spirit of the Game <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Forehand • Backhand • Overhead • Sandwich Catch • Teamspirit • Zone • Check • Marker 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielbeobachtung <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Technik-Demonstration • Schriftliche Abfrage/Referat • Demonstration Laufwege mit Punkterfolg

10. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 7

Jahrgangsstufe: 7	Dauer des UVs: 6	Nummer des UVs im BF/SB: 2.6
<p>Thema des UV: „Glück – Strategie – Geschicklichkeit“ - Spiele mit unterschiedlichen Strukturmerkmalen beim Spielen erleben, gezielt variieren und auf ihre Wirkung hin reflektieren</p>		
<p>Das Spielen entdecken, Spielräume nutzen</p>		<p>Inhaltsfelder: e - Kooperation und Konkurrenz f - Gesundheit</p>
<p>Inhaltliche Kerne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spiele und Pausenspiele 	<p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] • Unfall- und Verletzungsprophylaxe [f] 	
<p>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen</p> <p>BWK</p> <ul style="list-style-type: none"> • lernförderliche Spiele und Spielformen unter Berücksichtigung ausgewählter Zielsetzungen (u.a. Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit) kriterienorientiert entwickeln und spielen [10 BWK 2.1] 	<p>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen</p> <p>SK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedlicher Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern [10 SK e2] <p>MK</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Rahmenbedingungen und Gegebenheiten von Spiel-, Übungs- und Wettkampfsituationen analysieren und diese sicherheitsbewusst gestalten [10 MK f1] 	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung																
<ul style="list-style-type: none"> Erprobung verschiedener kleiner Spiele und Einordnung dieser in den Spiele-Regler (Reflexion deren Struktur) wie z.B.: Würfelmeister, Ball jonglieren, Königsvölkerball Modifikation bekannter Spiele mithilfe des Spiele-Reglers Entwicklung eigener Spiele mithilfe des Spiele-Reglers (Vorgabe verschiedener Materialien durch die Lehrkraft) <p>Literatur: Wiesche, D. (2016). Der Spieleregler. Glück, Geschicklichkeit und Strategie als Element des Spiels nutzen. Sportpädagogik, S. 23 – 29.</p> <p>Literatur vorhanden (siehe TEAMS)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Partner- und Gruppenarbeiten, Stationenlernen, Lerntheke <p style="text-align: center;">SUTTON-SMITH unterscheidet drei Arten von Spielen:</p> <p>1.) Geschicklichkeitsspiele Verlauf/Ergebnis des Spiels >bestimmt durch die motorische Aktivität und Qualität</p> <p>2.) Glücksspiele Spiel >bestimmt durch motorische Aktivität und externe, nicht kontrollierbare Einflüsse</p> <p>3.) Strategiespiele Spiel >bestimmt durch motorische Aktivität und rationale Entscheidungen der Spieler</p> <p>In der Regel bestehen Bewegungs- und Sportspiele aus Mischformen der drei Idealtypen!</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Man kann vorhandene Spiele zielgerichtet gestalten, indem man durch Regel- und Inventarveränderungen (z. B. ein Ball mit anderen Sprungeigenschaften) die Bedeutung</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ der motorischen Geschicklichkeit ⇒ der Glückselemente ⇒ der strategisch-taktischen Entscheidungen <p>für den Spielverlauf wie in einem Reglersystem verändert, 'höher' oder 'niedriger' regelt.</p> <p>Übung: Stelle die 'Regler' Dir bekannter Sportarten ein, indem Du Kreuze machst: ⇒Fußball (rot) ⇒Volleyball (blau) ⇒Badminton (grün) ⇒Surfgatta (schwarz)</p> <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th></th> <th style="text-align: left;"><i>gering</i></th> <th style="text-align: center;"><i>Bedeutung im Spiel</i></th> <th style="text-align: right;"><i>hoch</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Geschick</td> <td colspan="3" style="text-align: center;"><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Glück</td> <td colspan="3" style="text-align: center;"><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Strategie</td> <td colspan="3" style="text-align: center;"><input type="text"/></td> </tr> </tbody> </table> <p>Aufgabe: Verändere >Geschick >Glück >Strategie in ihrer Bedeutung für den Verlauf a) des kooperativen Federballspiels b) des Wettkampf-Badminton durch vielfältige Veränderungen bei den Spiel- und Inventarregeln.</p>		<i>gering</i>	<i>Bedeutung im Spiel</i>	<i>hoch</i>	Geschick	<input type="text"/>			Glück	<input type="text"/>			Strategie	<input type="text"/>			<p>Reflektierte Praxis:</p> <ul style="list-style-type: none"> Erprobung, Reflexion und Modifikation eigens entwickelter Spiele mithilfe des Spiele-Reglers: Wie verändern sich die Spiele durch veränderte Reglereinstellungen? <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> Glück Geschicklichkeit Strategie Spiele-Regler Struktur von Spielen Spielidee Spielregeln 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> Motivation, Mitarbeit und Umsetzung der Aufgaben in Gruppenprozessen (Kleine) Spiele eigenverantwortlich, fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> Bewertung des entwickelten Spiels anhand der Spiel-Karte (Name des Spiels, Spielidee, benötigte Materialien, Platz/Feld, Regeln, evtl. Skizze)
	<i>gering</i>	<i>Bedeutung im Spiel</i>	<i>hoch</i>																
Geschick	<input type="text"/>																		
Glück	<input type="text"/>																		
Strategie	<input type="text"/>																		

11. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 7: Freiraum statt 9.2 (6 Std.)

12. Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 7

Jahrgangsstufe: 7	Dauer des UVs: 9	Nummer des UVs im BF/SB: 7.5
<p>Thema des UV: „Langer Schläger – Kleine Spieler“ – Erste Erfahrungen im Rückschlagspielen machen und das Sportspiel Badminton technisch-koodinativ in seinen Grundzügen begreifen und spielen</p>		
<p>Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</p>		<p>Inhaltsfelder: e – Kooperation und Konkurrenz a - Bewegungsstruktur und Bewegungslernen</p>
<p>Inhaltliche Kerne:</p> <ul style="list-style-type: none"> Partnerspiele (Badminton, Tennis oder Tischtennis) 	<p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] Struktur und Funktion von Bewegungen [a] 	
<p>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen</p> <p>BWK</p> <ul style="list-style-type: none"> sich in einfachen spielorientierten Handlungssituationen durch Wahrnehmung von Raum, Spielgerät und Spielerinnen und Spielern taktisch angemessen und den Regelvereinbarungen entsprechend verhalten [6 BWK 7.2] 	<p>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen</p> <p>SK</p> <ul style="list-style-type: none"> für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern [10 SK a2] <p>MK</p> <ul style="list-style-type: none"> Vereinbarungen und Regeln für ein faires und gelingendes Handeln analysieren und kriteriengeleitet modifizieren [10 MK e1] 	

- unterschiedliche Hilfen (Feedback, Hilfestellung, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen auswählen und verwenden [10 MK a3]
- analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen [10 MK a2]

UK

- den Einsatz unterschiedlicher Hilfen (Feedback, Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen kriteriengeleitet bewerten [10 UK a3]

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spiele zur Ball- und Schlägergewöhnung (z.B. Spielen „ohne Regeln“ (= Federball), Speckbrett-Tennis, Indiacastaffeln, Rundlauf, Badminton-Volleyball) • Zielschussspiele • „Bälle ins andere Land“ • Badminton auf dem Kleinfeld (Halle längs halbieren) 	<ul style="list-style-type: none"> • Schläger- und Ballgewöhnung, Spielen mit unterschiedlichen Bällen (Flugeigenschaften des Balls kann differenzierend wirken) • Spielgemäßes Konzept, z.B.  <pre> graph TD A["=> Aufschlag-Wettspiel: Jeder 10-Aufschläge, abwechselnd, hoch-weit in markiertes Feld. Übungsformen zu motorischen, taktischen, psycho-regulativen Anforderungen"] --> B["=> Ük-Clear-Wettspiel (Hinterfeld gegen Hinterfeld) Am halben und/oder ganzen Feld: Ük-Clear-Wettspiel auf Punkte, Treffraum evtl. in der Länge und in der Breite nach Leistungsniveau einschränken. Übungsformen zu motorischen, taktischen, psycho-regulativen Anforderungen"] B --> C["=> Netzdrop-Wettspiel (Vorderfeld gegen Vorderfeld) Am halben und/oder ganzen Feld, Variante: als Tischtennis-Doppel. Übungsformen zu motorischen, taktischen, psycho-regulativen Anforderungen"] C --> D["=> Lob gegen Drop (Vorderfeld gegen Hinterfeld) Am halben und/oder ganzen Feld, in leistungsgerecht markierte Feldbereiche. Übungsformen zu motorischen, taktischen, psycho-regulativen Anforderungen"] D --> E["=> Aufschlag-Return-Wettspiel A: 10 hoch-weite Aufschläge, B: returniert mit Smash. Wie viele Smash kann A nicht kurz in das Vorderfeld abwehren? Am halben Feld. Übungsformen zu motorischen, taktischen, psycho-regulativen Anforderungen"] E --> F["=> Wettspiel im mittleren Feldbereich (ohne 'vorne' und ohne 'hinten') Am halben und/oder ganzen Feld. Übungsformen zu motorischen, taktischen, psycho-regulativen Anforderungen"] F --> G["=> Wettspiel am halben Feld Übungsformen zu motorischen, taktischen, psycho-regulativen Anforderungen"] G --> H["=> Wettspiel am ganzen Feld Übungsformen zu motorischen, taktischen, psycho-regulativen Anforderungen"] </pre>	<p>Reflektierte Praxis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Federball vs. Badminton • koordinative Fähigkeiten Bewegungsmerkmale der Schlagarten <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Netz, Pfosten, Schläger (Aufbau), Federball • zentrale Position • Überkopf, Überhand, Unterhand, Seithand, Rückhand, Vorhand 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Umsetzung der Aufgaben in Gruppenprozessen • MEISTER-MODELL <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kooperationsfähigkeit und Fairness • Grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten • Demonstration