

Nr.	Bewegungsfeld	Unterrichtsvorhaben				
1	Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	Sich zusammen anstrengen und Spaß haben – bewegungsintensive Lauf- und Staffelspiele spielen, Belastungssituationen erkennen und verstehen		Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten – allgemeines Aufwärmen funktionsgerecht und strukturiert durchführen		Wo sind meine persönlichen konditionellen Stärken? Stärken und Schwächen psychophysischer Leistungsfähigkeit erkennen, langfristig verbessern sowie Entspannung lernen
2	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	Welche (Pausen-) Spiele machen am meisten Spaß? - verschiedene Spielideen kriteriengeleitet einschätzen, Regeln sinnvoll variieren und Lieblingsspiele (er-)finden			Systematisch und strukturiert spielen lernen – grundlegende Spielfertigkeiten und -fähigkeiten in Kleinen Spielen anwenden	
3	Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik	Laufen über Stock und Stein – Laufen in seiner Vielfalt anwenden	Große Sprünge machen – Springen in seiner Vielfalt anwenden	Ganz schön aus der Puste!? – mit Freude ohne Unterbrechung ausdauernd laufen können	Höher, schneller, weiter!!! – einen leichtathletischen Wettkampf individuell vorbereiten und gemeinsam durchführen	
4	Bewegen im Wasser – Schwimmen <i>(nur im 5. Jahrgang)</i>	Die Erlebniswelt Wasser entdecken, etwas wagen, Wasserspiele erfinden und erproben	Sicher und ausdauernd in Bauch- und Rückenlage schwimmen können	Ausgewählte Schwimm- und Tauchtechniken und entsprechende Starts und Wenden näher kennen lernen	Erwerb des deutschen Jugendschwimmabzeichens Bronze und nach Möglichkeit auch Silber und Gold	Sich selbst und andere retten können
5	Bewegen an Geräten – Turnen	Balancieren, Stützen, Rollen und Co. Grundlegende turnerische Bewegungsfertigkeiten spielerisch erfahren			Schwingen, Stützen und Springen – an unterschiedlichen Turngeräten sicher turnen	
6	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik, Tanz, Bewegungskünste	Gymnastisches Laufen, Hüpfen und Springen – einfache technisch-koordinative Grundformen			Handgeräte als Anlass für Übungs- und Gestaltungsprozesse nutzen	
7	Spielen in und mit Regelstrukturen	Ich kann im Team mit- und gegeneinander spielen! – einfache Aufgaben beim Volleyball bewältigen I	Mit dem Partner mit- und gegeneinander spielen I	Ich kann im Team mit- und gegeneinander spielen! – einfache Aufgaben beim Volleyball taktisch sicher und regelgeleitet bewältigen II	Mit dem Partner mit- und gegeneinander spielen II	
8	Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsp./Bootssp./Wintersp.	Rollen unter den Füßen? – Grundlegende Fertigkeiten beim Waveboarden erwerben			Rollen unter den Füßen! – Wir entwickeln eine Gestaltung auf den Waveboards	
9	Ringern und Kämpfen - Zweikampfsport	Jeder ist anders – individuelle Voraussetzungen bei normungebundenen Kampfformen berücksichtigen				
BvS	Schulinterne Übereinkünfte	Völkerball – Vorbereitung und Durchführung des Jahrgangsstufenturniers im Völkerball			Fußball – Vorbereitung und Durchführung des Jahrgangsstufenturniers im Fußball	

Jahrgangsstufenwettkämpfe:

Klasse 5: Schwimmen und Völkerball

Klasse 6: Fußball

BF 1 – UV 1

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (1)	A / E	5			

Thema des UVs:

**Sich zusammen anstrengen und Spaß haben –
bewegungsintensive Lauf- und Staffelspiele spielen, Belastungssituationen erkennen und verstehen**

Kompetenzerwartungen: BWK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(a) Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

(e) Kooperation und Konkurrenz

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

Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (1)

**Thema des UVs 1.1: Sich zusammen anstrengen und Spaß haben –
bewegungsintensive Lauf- und Staffelspiele spielen, Belastungssituationen erkennen und verstehen**

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">• Hohe Lauf-/ Bewegungsbe- reitschaft• Gemeinsam mit- und gegen- einander sich anstrengen und eine Aufgabe bewältigen• Einführung von einfachen Lauf-/Fangspielen• Auf komplexere Lauf-/ Fangspiele erweitern	<ul style="list-style-type: none">• Vorstellung der Spiele• Durchführung• Reflexion• Regeländerung, um die Belas- tung zu erhöhen• Vom Einfachen zum Komple- xeren	<ul style="list-style-type: none">• Koordination• Kooperation• Leisten/ Wettkämpfen• Lauf-/ Fangspiele (Kettenfan- gen, Hase und Igel, Lauf mit lauf weg...)• Staffelspiele (Mit und ohne Geräte)• Parcours• Einzel-/ Gruppenspiele• Sicherheitsaspekte	<ul style="list-style-type: none">• Unterrichtsbegleitend be- obachtend• Individuelle Leistungsbewer- tung (Stand vorher - nachher)

BF 1 – UV 2

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (1)	F / A	5+6			

Thema des UVs:

Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten – allgemeines Aufwärmen funktionsgerecht und strukturiert durchführen

Kompetenzerwartungen: BWK 1, MK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Die SuS können sich unter Anleitung sachgerecht allgemein aufwärmen und grundlegende funktionsgymnastische Übungen ausführen sowie die Intensität des Aufwärmprozesses an ausgewählten eigenen Körperreaktionen wahrnehmen und steuern

Methodenkompetenz

- Die SuS können allgemeine Aufwärmprinzipien (Allgemeine Erwärmung, Dehnen, funktionelle Kräftigung) allein und in der Gruppe anwenden.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(f) Gesundheit

- Unfall- und Verletzungsprophylaxe

(a) Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung

- Wahrnehmung und Körpererfahrung

Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (1)

*Thema des UVs 1.2: Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten –
allgemeines Aufwärmen funktionsgerecht und strukturiert durchführen*

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">• Lernen am Modell	<ul style="list-style-type: none">• Aufwärmphase als Ritual zu Beginn der Stunde• Bewegungsdemonstration durch Lehrkraft• Korrektur durch Lehrperson• Verbindung von Erwärmung und Dehnung	<ul style="list-style-type: none">• Unfall- und Verletzungsvorbeugung• Körperachsen• Beuger/ Strecker• Aufwärmprinzipien (Erwärmung, Dehnung, Kräftigung)	<ul style="list-style-type: none">• Unterrichtsbegleitend beobachtend• Dehnungs- und Kräftigungsübungen präsentieren können

BF 2 – UV 1

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2)	A, E	5			

Thema des UVs:

Welche (Pausen-) Spiele machen am meisten Spaß?

- verschiedene Spielideen kriteriengeleitet einschätzen, Regeln sinnvoll variieren und Lieblingsspiele (er-)finden

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK 1, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Die SuS können grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten ansatzweise situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden.
- Die SuS können einfache Bewegungsspiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele – auch eigenverantwortlich – fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Gelingensbedingungen benennen und erläutern.

Methodenkompetenz:

- Die SuS können einfache Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern.

Urteilskompetenz:

- Die SuS können Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(a) Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

(e) Kooperation und Konkurrenz

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

Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2)

Thema des UVs 2.1: Welche (Pausen-) Spiele machen am meisten Spaß?

- verschiedene Spielideen kriteriengeleitet einschätzen, Regeln sinnvoll variieren und Lieblingsspiele (er-)finden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">• Hohe Bewegungsintensität• Einfache Spielideen mit einfachen Regeln einführen• Auf komplexere Spielideen erweitern• Gemeinsam miteinander und gegeneinander spielen	<ul style="list-style-type: none">• Vorstellen von Spielideen• Ausprobieren• Regeln zusammen festlegen• Regeln abändern, um Spielideen zu variieren	<ul style="list-style-type: none">• Fairplayer und Teamplayer• Lauf- und Fangspiele• Teamspiele• Wurf- und Abwurfspiele• Völkerball inkl. Variationen (Bodyguard, Schiffe versenken, Schleichball)• Brennball• Linienhexe• Robinson Crusoe• Zombieball• Kleine Spiele etc.	<ul style="list-style-type: none">• Unterrichtsbegleitend beobachtend• Einhalten von offiziellen Spielregeln (Fairplay)• Teamorientiert spielen

BF 3 – UV 1

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik (3)	A, D	5			

Thema des UVs:

Laufen über Stock und Stein – Laufen in seiner Vielfalt anwenden

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Die SuS können grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung und Wurf) ausführen und in Variationen, in Spielformen sowie mit unterschiedlichen Materialien anwenden.
- Die SuS können leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigniveau individuell oder teamorientiert ausführen.

Methodenkompetenz:

- Die SuS können leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(a) Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

(d) Leistung

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

Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik (3)

Thema des UVs 3.1: Laufen über Stock und Stein – Laufen in seiner Vielfalt anwenden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">• Spielerisch Erfahrungen machen und Grundlagen legen für folgende UV.• Freude am Messen mit Anderen im Bereich L,S,W vermitteln• Sicherheit auf der Leichtathletikanlage	<ul style="list-style-type: none">• Rituale und sicherheitsrelevantes Verhalten mit den SuS üben• Laufspiele (Biathlon, Fangspiele, Staffeln, etc.)• Stationenlernen zum Wurf (Zielwerfen, Weitwerfen, etc.)• Hindernislauf• Lauschule, Lauf-ABC• Erste Erfahrungen mit dem Ausdauerlaufen	<ul style="list-style-type: none">• Ausdauer• Schnelligkeit• Zielgenauigkeit• Lauf-ABC	<ul style="list-style-type: none">• 50m-Lauf nach den Kriterien der Bundesjugendspiele• Schlagballweitwurf nach den Kriterien der BJS• Unterrichtsbeobachtung

BF 3 – UV 2

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik (3)	A, D	5			

Thema des UVs:

Große Sprünge machen – Springen in seiner Vielfalt anwenden

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Die SuS können grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung und Wurf) ausführen und in Variationen, in Spielformen sowie mit unterschiedlichen Materialien anwenden.
- Die SuS können leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitensniveau individuell oder teamorientiert ausführen.

Methodenkompetenz:

- Die SuS können leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(a) Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

(d) Leistung

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

Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik (3)

Thema des UVs 3.2: Große Sprünge machen – Springen in seiner Vielfalt anwenden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">• Spielerisch Erfahrungen machen und Grundlagen legen für folgende UV.• Freude am Messen mit Anderen im Bereich L,S,W vermitteln• Sicherheit auf der Leichtathletikanlage	<ul style="list-style-type: none">• Rituale und sicherheitsrelevantes Verhalten mit den SuS üben• Lauschule, Lauf-ABC• Sprungparcours• Zielspringen, Tiefspringen, Hindernisspringen, Hochspringen• Entwicklung und Durchführung eines Sprungwettkampfs	<ul style="list-style-type: none">• Schnelligkeit• Lauf-ABC• Sprung-Variationen	<ul style="list-style-type: none">• Weitsprung nach Kriterien Bundesjugendspiele• Unterrichtsbeobachtung

BF 4 – UV 1

Bewegungsfeld/Sportbereich:	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Bewegen im Wasser – Schwimmen (4)	A/C/E	5	8		

Thema des UVs:

Die Erlebniswelt Wasser entdecken, etwas wagen, Wasserspiele erfinden und erproben

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 4, BWK 5; MK 1, MK 2; UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotationen (um die Längs-, Quer- und Tiefenachse) im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern sowie grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen.
- das Springen und Tauchen in unterschiedlichen Situationen (u. a. Sportschwimmen, Rettungsschwimmen) funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen.
- Gewichte und Gegenstände transportieren und deren Auswirkungen auf das Schwimmen erläutern.

Methodenkompetenz:

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

Urteilskompetenz:

- Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(a) Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

(b) Wagnis und Verantwortung

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

(e) Kooperation und Konkurrenz

- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)
- soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen
- (Spiel-)Regeln und deren Veränderungen
- Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u. a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe): Mannschaftsspiel erfinden, durchführen, bewerten

Bewegen im Wasser – Schwimmen (4)

Thema des UVs 4.1:

Die Erlebniswelt Wasser entdecken, etwas wagen, Wasserspiele erfinden und erproben

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">• Spielerisch Erfahrungen machen und Grundlagen legen für folgende UV. → Schwerpunkt beim Gleiten und Tauchen• Freude am Wasser vermitteln• Sicherheit im Schwimmbad	<ul style="list-style-type: none">• Rituale und sicherheitsrelevantes Verhalten mit den SuS üben• Stationenlernen zur Wassergewöhnung und Wasserbewältigung• Tauchparcours• Baderegeln kurz im UG behandeln, Lernen als Hausaufgabe• Mannschaftsspiele (erfinden), durchführen und bewerten	<ul style="list-style-type: none">• Verhalten auf dem Weg zum Schwimmbad, in den Umkleiden, in den Duschen etc.• Baderegeln• Auftrieb• Wasserwiderstand• Actio=Reactio• Körperachsen	<ul style="list-style-type: none">• Baderegeltest• Unterrichtsbeobachtung

BF 4 – UV 2

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
Bewegen im Wasser – Schwimmen (4)	D/F	5	20	Bewegen im Wasser	

Thema des UVs:

Sicher und ausdauernd in Bauch- und Rückenlage schwimmen können

Kompetenzerwartungen: *BWK 1, BWK 3, BWK 1 (siehe Jg. 10), BWK 3 (siehe Jg. 10); MK 1, MK 2; UK 1*

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- eine Wechselzug- und eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau ausführen und Bewegungsmerkmale beschreiben.
- das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotationen (um die Längs-, Quer- und Tiefenachse) im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern sowie grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen.
- eine Ausdauerleistung (ca. 10 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen.
- technisch-koordinative Elemente des Schwimmens in der Bauch- und Rückenlage sicher anwenden.
- eine Ausdauerleistung (ca. 20 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen.

Methodenkompetenz:

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(d) Leistung

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

(f) Gesundheit

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

Bewegen im Wasser – Schwimmen (4)

Thema des UVs 4.2:

Sicher und ausdauernd in Bauch- und Rückenlage schwimmen können

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">• Zunächst müssen in Anknüpfung an die Erfahrungen aus der Grundschule die einzelnen Schwimmtechniken verbessert werden (Brust-, Kraul- und Rückenkraultschwimmen)	<ul style="list-style-type: none">• Bewegungsdemonstrationen• Partnerarbeit und Partnerkorrektur• Schwimmen mit Flossen	<ul style="list-style-type: none">• Brustschwimmen• Kraulschwimmen• Rückenkraultschwimmen	<ul style="list-style-type: none">• Abnahmen der 3 Schwimmtechniken• Unterrichtsbeobachtungen• Zusammenarbeit mit dem Partner
<ul style="list-style-type: none">• UV von individueller Arbeit der SuS geprägt: Ausdauerleistung verbessern• SuS sollen durch intensive Arbeit an eigener Ausdauerfähigkeit Erfolgserlebnisse erfahren. Zusammenhang von Arbeit/Anstrengung und Erfolg verdeutlichen	<ul style="list-style-type: none">• SuS arbeiten selbstständig an der Verbesserung ihrer Ausdauerfähigkeit im Wasser → Im UG werden Möglichkeiten besprochen, wie ausdauernder geschwommen werden kann (Atmung, Geschwindigkeit, Bewegungsausführung etc.)	<ul style="list-style-type: none">• Ausdauer• Ermüdung	<ul style="list-style-type: none">• Ausdauerschwimmen – je nach individuellen Voraussetzungen 10 oder 20 Minuten

BF 4 – UV 3

Bewegungsfeld/Sportbereich:	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Bewegen im Wasser – Schwimmen (4.3)	A/E/F	5	12	Bewegen im Wasser	

Thema des UVs:

Ausgewählte Schwimm- und Tauchtechniken und entsprechende Starts und Wenden näher kennen lernen

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, BWK 4, BWK 1 (siehe Jg. 10), BWK 2 (siehe Jg. 10), BWK 5 (siehe Jg. 10); MK 1, MK 2; UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- eine Schwimmtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und einfacher Form der Wende auf technisch-koodinativ grundlegendem Niveau ausführen.
- das Springen und Tauchen in unterschiedlichen Situationen (u. a. Sportschwimmen) funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen: Vorbereitung auf das Jahrgangsstufenturnier Schwimmen.
- eine Wechselzug- und eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technisch-koodinativ grundlegendem Niveau ausführen und Bewegungsmerkmale beschreiben.
- Nach dem Startsprung unter Wasser mit realistischer Einschätzung ihrer individuellen Fähigkeiten eine Tauchstrecke bewältigen

Methodenkompetenz:

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

Urteilskompetenz:

- Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(a) Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung

- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

(e) Kooperation und Konkurrenz

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

(f) Gesundheit

- grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens

Bewegen im Wasser – Schwimmen (4)

Thema des UVs 4.3:

Ausgewählte Schwimm- und Tauchtechniken und entsprechende Starts und Wenden näher kennen lernen

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">• Mit Starts und Wenden die Schwimmzeiten verbessern	<ul style="list-style-type: none">• Stationenlernen zu Wenden mit Schwerpunkt auf Partnerkorrekturen (Schwerpunkt Kippwende, für leistungsstarke SuS Rollwende)• Stationenlernen zum Startsprung (Material bei REH?)• Schwerpunkt jeweils auf dem Übergang vom Gleiten zur Schwimmtechnik (richtiger Zeitpunkt, Koordination)	<ul style="list-style-type: none">• Der Start beim Schwimmwettbewerb• Kippwende• Tauchzug• Kopfsteuerung	<ul style="list-style-type: none">• Abnahme Startsprung• Abnahme Wende aus dem Brust- und Kraulschwimmen

BF 4 – UV 4

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
Bewegen im Wasser – Schwimmen (4.4)	D	5	10	Bewegen im Wasser	

Thema des UVs:

Erwerb des deutschen Jugendschwimmabzeichens Bronze und nach Möglichkeit auch Silber und Gold

Kompetenzerwartungen: *BWK 2, BWK 3, BWK 4, BWK 5, BWK 1 (siehe Jg. 10), BWK 2 (siehe Jg. 10), BWK 3 (siehe Jg. 10), BWK 4 (siehe Jg. 10), BWK 5 (siehe Jg. 10); MK 1, MK 2; UK 1*

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- eine Schwimmtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und einfacher Form der Wende auf technisch-koodinativ grundlegendem Niveau ausführen.
- technisch-koodinative Elemente des Schwimmens in der Bauch- und Rückenlage sicher anwenden.
- eine Wechselzug- und eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technisch-koodinativ grundlegendem Niveau ausführen und Bewegungsmerkmale beschreiben.
- Maßnahmen zur Selbstrettung und einfache Formen der Fremdrettung benennen, erläutern und anwenden.
- Nach dem Startsprung unter Wasser mit realistischer Einschätzung ihrer individuellen Fähigkeiten eine Tauchstrecke bewältigen.

Methodenkompetenz:

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

Urteilskompetenz:

- Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(d) Leistung

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

Bewegen im Wasser – Schwimmen (4)

Thema des UVs 4.4:

Erwerb des deutschen Jugendschwimmabzeichens Bronze und nach Möglichkeit auch Silber und Gold

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">Nachdem in den vorherigen UV die Grundlagen gelegt wurden, sollen die SuS nun das bestmögliche Schwimmabzeichen erreichen	<ul style="list-style-type: none">Möglichkeiten anbieten, die SuS individuell (mit Partner) an ihren Schwächen arbeiten zu lassen)<ul style="list-style-type: none">→ Versch. Stationen anbieten.→ Ggf. Kooperation mit dem zweiten Kurs um möglichst differenziert arbeiten zu können	<ul style="list-style-type: none">Anforderungen der Schwimmabzeichen	<ul style="list-style-type: none">Erreichtes Schwimmabzeichen in der Note berücksichtigen – ABER auch die individuellen Fortschritte beachten!

BF 4 – UV 5

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Bewegen im Wasser – Schwimmen (4.5)</i>	<i>C/F</i>	<i>5</i>	<i>5</i>	<i>Bewegen im Wasser</i>	

Thema des UV:

Sich selbst und andere retten können

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) z.B.: BWK 1, BWK 4, BWK 5, BWK 1 (siehe Jg. 10), BWK 4 (siehe Jg. 10); MK 1, MK 2; UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Gewichte und Gegenstände transportieren und deren Auswirkungen auf das Schwimmen erläutern.
- technisch-koordinative Elemente des Schwimmens in der Bauch- und Rückenlage sicher anwenden.
- Maßnahmen zur Selbstrettung und einfache Formen der Fremddrettung benennen, erläutern und anwenden.

Methodenkompetenz:

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

Urteilskompetenz:

- Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(c) Wagnis und Verantwortung

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

(f) Gesundheit

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

Bewegen im Wasser – Schwimmen (4)

Thema des UVs 4.5:

Sich selbst und andere retten können

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">• Muss nicht erst am Ende der 5 erledigt werden – auch gut zwischendurch möglich	<ul style="list-style-type: none">• Bewegungsdemonstrationen• SuS erarbeiten sich in Partnerarbeit die Techniken und Griffe• Rettungssituationen durchspielen• Schlafanzugschwimmen	<ul style="list-style-type: none">• Auf Erschöpfungszustände richtig reagieren („toter Mann“, Verhalten bei Krämpfen)• Anschwimmen• Transportieren (Schieben und Ziehen)• Schleppen (Kopf- und Achsel-schleppgriff)• Anlandbringen (Rautek-Griff, Kreuzhebegriff)	<ul style="list-style-type: none">• Partner mit einer beliebigen Technik 25 Meter Transportieren oder Schleppen• Präsentation der Rettungsgriffe

BF 5 – UV 1

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
Bewegen an Geräten – Turnen (5)	A / C	5			

Thema des UVs:

Balancieren, Stützen, Rollen und Co. Grundlegende turnerische Bewegungsfertigkeiten spielerisch erfahren

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Die SuS können eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten.
- Die SuS können technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen (z.B. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben.

Methodenkompetenz

- Die SuS können Turngeräte sicher transportieren und sachgerecht kooperativ auf- und abbauen.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(a) Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

(c) Wagnis und Verantwortung

- Spannung und Risiko
- Emotionen (u.a. Freude, Frustration, Angst)

Bewegen an Geräten - Turnen (5)

Thema des UVs 5.1: Balancieren, Stützen, Rollen und Co.

Grundlegende turnerische Bewegungsfertigkeiten spielerisch erfahren

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">• Gemeinsames Aufbauen und Abbauen der turnerischen Grundgeräte• Auf Gefahren beim Auf- und Abbau hinweisen und präventiv entgegen wirken• Sicherheit steht an oberster Stelle	<ul style="list-style-type: none">• Spielerische Formen zur Erlangung der notwendigen Körperspannung• Spielerische Einführungen der turnerischen Grundfertigkeiten• Gerätearrangements variieren	<ul style="list-style-type: none">• Körperspannung• sachgerechter Auf- und Abbau, Umgang mit den Geräten• Sicherheits- und Hilfestellung (inklusive Unterschied)• Rollen• Stützen• Balancieren• Springen• Hängen• Schwingen• Gerätekombinationen aus Böden, Kästen, Matten, Reutherbrett, Schwebebalken, Reck, Parallelbarren, Ringe, Mini-Trampolin	<ul style="list-style-type: none">• Unterrichtsbegleitend und -beobachtend• Motivation• Ausprobieren neuer Körperbewegungen• Etwas wagen und verantworten

BF 6 – UV 1

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Gestalten, Tanzen, Darstellen-Gymnastik, Tanz, Bewegungskünste (6.1)	A,B	5	4-5	Turnen	

Thema des UVs:

Gymnastisches Laufen, Hüpfen und Springen - einfache technisch-koordinative Grundformen

Kompetenzerwartung: BWK 6.1, BWK 6.2, BWK 6.4

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Die SuS können technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens ohne Handgerät ausführen und grundlegend beschreiben
- Die SuS können grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u. a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung sowie Synchronität von Körper/Musik und Partnerin/Partner) wahrnehmen und in Bewegungsgestaltungen (z. B. Gymnastik, Tanz, Pantomime) allein oder in der Gruppe in Ansätzen anwenden

Methodenkompetenz: MK 6.1 MK 6.2

- Die SuS können durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Gestaltungsaufgaben (z.B. nach verschiedenen Musiken eine bestimmte Bewegungsgrundform durchführen oder anpassen) lösen

Urteilskompetenz: UK 6.1

- Die SuS können einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen auf der Basis vorgegebener Kriterien bewerten

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(a) Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung

- Wahrnehmung und Körpererfahrung

(b) Bewegungsgestaltung

- Gestaltungsformen und Kriterien (individuell und gruppenspezifisch)
- Variationen von Bewegungen (u.a. räumlich, zeitlich, dynamisch)

Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik, Tanz, Bewegungskünste (6)

Thema des UVs 6.1:

Gymnastisches Laufen, Hüpfen und Springen - einfache technisch-koordinative Grundformen

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">• Gymnastisches Laufen Hüpfen und Springen	<ul style="list-style-type: none">• Zielgerichtetes Erproben von einfachen Gestaltungsaufgaben Gestaltungsaufgaben in PA durchführen• verschiedene Formen des Laufens auch aus Lauf-ABC bis hin zum gymnastischem Laufen, des Hüpfens (Ein-, Zweibein) und verschiedene Sprungformen (z.B. Hock-, Grätsch-, Rehsprung) erproben• Gestaltungsaufgaben durch verschiedene Raumwege bei GA auch Raumformationen variieren	<ul style="list-style-type: none">• Bewegungsqualität• Körperspannung• Raumorientierung• Synchronität von Körper und Musik/ Partner	<ul style="list-style-type: none">• Vorgegebene Grundform ausführen können• Bewegungsformen erkennen und beschreiben können d.h. Unterschiede zwischen Laufen, Hüpfen und Springen benennen können• Einfache Gestaltungsaufgabe präsentieren

BF 7 – UV 1

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
Spiele in und mit Regelstrukturen (7)	A/E	5		BF 2	

Thema des UVs:

Ich kann im Team mit- und gegeneinander spielen! – einfache Aufgaben beim Volleyball bewältigen I

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, BWK 3, MK 1, MK3, UK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: Die SuS können...

- in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten in der Grobform anwenden und benennen.
- sich in Spielsituationen gegenüber Mitspieler/innen und Gegner/innen fair verhalten und mannschaftsdienlich spielen
- sich in einfachen Handlungs-/Spielsituationen taktisch angemessen verhalten
- Volleyball vereinfachter Form fair mit- und gegeneinander spielen

Methodenkompetenz:

- spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden
- grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktionen benennen

Urteilskompetenz:

- einfache Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(a) Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

(e) Kooperation und Konkurrenz

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

Spielen in und mit Regelstrukturen (7)

Thema des UVs 7.1:

Ich kann im Team mit- und gegeneinander spielen! – einfache Aufgaben beim Volleyball bewältigen I

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">• Einfache Aufgaben beim Volleyball bewältigen (z. B. Raumaufteilung)• Einen Ball annehmen und abgeben• Vom Fangen und Werfen zum Pritschen und Baggern	<ul style="list-style-type: none">• Einfache Spielformen (z.B. Ball über die Schnur, Blindenvolleyball, Kleinfeldvolleyball, Volleyballtennis)• Übungsformen in verschiedenen Aufstellungsformen mit Soft- und Volleybällen	<ul style="list-style-type: none">• Einen Ball über Kopf annehmen und abspielen• oberes und unteres Zuspiel	<ul style="list-style-type: none">• Unterrichtsbeobachtung• Spielbeobachtung

BF 7 – UV 2

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrgangsstufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Spiele in und mit Regelstrukturen (7)</i>	<i>A/E</i>	<i>5</i>		<i>BF 2</i>	

Thema des UVs:

Mit dem Partner mit- und gegeneinander spielen I

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 3, MK 1, MK3, UK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: Die SuS können...

- in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten in der Grobform anwenden und benennen.
- sich in einfachen Handlungs-/Spielsituationen taktisch angemessen verhalten

Methodenkompetenz:

- spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden.
- grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktionen benennen.

Urteilskompetenz:

- einfache Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(a) Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

(e) Kooperation und Konkurrenz:

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

Spielen in und mit Regelstrukturen (7)

Thema des UVs 7.2:

Mit dem Partner mit- und gegeneinander spielen I

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">• Mit dem Partner oder in Gruppen mit- und gegeneinander spielen• Hinführung zu den Grundtechniken	<ul style="list-style-type: none">• Erbroten verschiedener Rückschlagmaterialien (z.B. Quickball, Indiacca, Softballtennis, Softbaseball, ...) in verschiedenen Anwendungsformen (z.B. unterschiedliche Spielfelder, mit/ohne Netz...)• Erfinden, entwickeln und erproben eigener Spielformen	<ul style="list-style-type: none">• Vorhand• Rückhand• Aufschlag von unten	<ul style="list-style-type: none">• Unterrichtsbeobachtung• Vorstellung der Spielidee mit Überprüfung auf Tauglichkeit

BF 8 – UV 1

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport (8)	A	5	4		

Thema des UVs:

Rollen unter den Füßen? – Grundlegende Fertigkeiten beim Waveboarden erwerben

Kompetenzerwartungen: BWK 1 und 2; MK 1; UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- sich mit einem Rollgerät sicher fortbewegen, sowie die Fahrtrichtung ändern, ausweichen und bremsen. Hindernisse geschickt umfahren sowie situations- und sicherheitsbewusst beschleunigen und bremsen.
- Bewegungsabläufe beim Rollen unter ökonomischen ausführen, sowie dabei eigene Fähigkeiten und Grenzen berücksichtigen.

Methodenkompetenz:

- grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Rollen beschreiben und verlässlich einhalten.

Urteilskompetenz:

- Gefahrenmomente beim Rollen für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(a) Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

(c) Wagnis und Verantwortung

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

Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport (8)

Thema des UVs 8.1: Rollen unter den Füßen? – Grundlegende Fertigkeiten beim Waveboarden erwerben

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">• SuS neue Bewegungsdimension des Gleitens eröffnen• Waveboardfahren ermöglicht schnelle Erfolgserlebnisse und ruft in der Regel eine hohe Motivation bei den SuS hervor• Einigen SuS ist das Waveboard aus der Freizeit bekannt.	<ul style="list-style-type: none">• Die ersten Stunden können relativ offen gestaltet werden, da das Fahren intuitiv gelernt werden kann.• Leistungsheterogene Partnerarbeit (Köner trainieren Anfänger)• Bewegungsanregungen schaffen: Parkours, Pylonen, Zusatzaufgaben mit Bällen, Staffeln	<ul style="list-style-type: none">• Aufbau des Boards (Nose, Tail...)• Sicherer Umgang mit den Boards	<ul style="list-style-type: none">• Erst für UV 8.2 vorgesehen (Bewertung der Bewegungsgestaltung)

BF 9 – UV 1

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
Ringens und Kämpfen – Zweikampfsport (9)	A / C / E	5 oder 6			

Thema des UVs:

Jeder ist anders – individuelle Voraussetzungen bei normungebundenen Kampfformen berücksichtigen

Kompetenzerwartungen: BWK1, BWK2, MK1, MK2, UK1, UK2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Die SuS können normungebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen.
- Die SuS können sich regelgerecht und fair in Kampfsituationen verhalten und Verantwortung für sich und die Partnerin/den Partner übernehmen.

Methodenkompetenz:

- Die SuS können grundlegende Regeln entwickeln, in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden.
- Die SuS können durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von grundlegenden Techniken zum Erfolg verhelfen.

Urteilskompetenz:

- Die SuS können einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten.
- Die SuS können die Chancengleichheit von Kampfpaarungen in Kampfsituationen beurteilen.

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte:

(a) Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung

- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

(c) Wagnis und Verantwortung

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

(e) Kooperation und Konkurrenz

- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)
- (Spiel-)Regeln und deren Veränderungen
- Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u. a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe)

Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport (9)

Thema des UVs 9.1: Jeder ist anders – individuelle Voraussetzungen bei normungebundenen Kampfformen berücksichtigen

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">• Kampfregeln erarbeiten• → STOPP-Regel• Gemeinsam gegeneinander kämpfen	<ul style="list-style-type: none">• Spielerische Einführung des Körperkontakts (Klammerfangen, etc.)• Zweikampfspiele (Poolnoodle-Kampf, Sockenklau, Kampf um die goldene Ananas, Linienkampf, Hände weg, Ringtreten, etc.)• Partnerarbeit an Stationen	<ul style="list-style-type: none">• Fairness• Kampfregeln• STOPP-Regel• Respekt des Gegners• Klare Signale für Start und Ende eines Kampfes• → Begrüßungs- und Verabschiedungsrituale (Hand geben, verbeugen, abschlagen, Schultersieg, etc.)	<ul style="list-style-type: none">• Unterrichtsbegleitend• Beobachtung• Einhalten von Kampfregeln• Berücksichtigung der individuellen motorischen Voraussetzungen

BF BvS – UV 1

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
BvS-interne Übereinkünfte	A/E	5		BF 2	

Thema des UVs:

Völkerball – Vorbereitung und Durchführung des Jahrgangsstufenturniers im Völkerball

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, BWK 3, MK 1, MK3, UK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: Die SuS können...

- in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten in der Grobform anwenden und benennen.
- sich in Spielsituationen gegenüber Mitspieler/innen und Gegner/innen fair verhalten und mannschaftsdienlich spielen
- sich in einfachen Handlungs-/Spielsituationen taktisch angemessen verhalten
- Völkerball in vereinfachter Form fair mit- und gegeneinander spielen

Methodenkompetenz:

- spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden
- grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktionen benennen

Urteilskompetenz:

- einfache Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(a) Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

(e) Kooperation und Konkurrenz

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

BvS-interne Übereinkünfte (BF BvS)

Thema des UVs BvS – UV 1:

Völkerball – Vorbereitung und Durchführung des Jahrgangsstufenturniers im Völkerball

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">• Völkerball auf Wettkampfebene spielen• Klasseneigene Mannschaftsbildung und weitere Funktionsträger (Captain, Fans, Ersatzspieler, etc.)• Faires Verhalten in Wettkampfsituationen	<ul style="list-style-type: none">• Von Völkerballvariationen zum Turnierspiel Völkerball• Üben und festigen Völkerballspezifischer Wurf- und Abwehrtechniken• Üben und festigen Völkerballspezifischer Abwehr- und Angriffstaktiken	<ul style="list-style-type: none">• Regelkunde• Wurftechniken• Abwehrtechniken• Angriffstaktiken (Einzel-, Partner-, Gruppentaktiken)• Abwehrtaktiken (Einzel-, Partner-, Gruppentaktiken)• Fintieren	<ul style="list-style-type: none">• Spielbeobachtung auf dem Jahrgangsstufenturnier• Anwenden unterschiedlicher Technik- und Taktikelemente• Anwenden der Fair- & Teamplayergrundsätze• Verhalten bei Sieg und/oder Niederlage

BF 1 – UV 3

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (1)	A / F	6			

Thema des UVs:

Wo sind meine persönlichen konditionellen Stärken? Stärken und Schwächen psycho-physischer Leistungsfähigkeit erkennen, langfristig verbessern sowie Entspannung lernen

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 3, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Die SuS können ihre Leistungsfähigkeit (z. B. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit, Koordination, Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in Spiel-, Leistungs- und Kooperationsformen zeigen und grundlegend beschreiben.
- Die SuS können eine grundlegende Entspannungstechnik (z. B. Phantasiereise, Entspannungsmassage) angeleitet ausführen sowie die hervorgerufenen Wirkungen beschreiben.

Urteilskompetenz

- Die SuS können ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen einschätzen und anhand ausgewählter vorgegebener Kriterien beurteilen.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(a) Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung

- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

(f) Leistung

- Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche)

Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (1)

Thema des UVs 1.3: Wo sind meine persönlichen konditionellen Stärken?

**Stärken und Schwächen psycho-physischer Leistungsfähigkeit erkennen, langfristig verbessern
sowie Entspannung lernen**

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">• Individuelle Einschätzung der eigenen Leistungsfähigkeit• Belastung und Entspannung als Gegenpole kennenlernen und als Wechselwirkung erfahren	<ul style="list-style-type: none">• Überprüfung des Ist-Zustands• Festhaltung des Zustands• Gezielte Übungen zur Steigerung der Leistungsfähigkeit (Lauf ABC, Ausdauertraining)• Cool Down durch vorgegebene Entspannungstechniken• Überprüfung der Leistungssteigerung	<ul style="list-style-type: none">• Leistungsfähigkeit (Ausdauer, Schnelligkeit, Kraft, Koordination)• Kriterien zur Einschätzung der eigenen Leistung (Puls, Atmung)• Entspannungstechniken (Phantasiereise, Entspannungsmassage, Grundzüge des autogenen Trainings)• Psycho-physische Leistungsfähigkeit	<ul style="list-style-type: none">• Entspannungstechniken benennen und präsentieren können• Berücksichtigung der individuellen motorischen Voraussetzungen

BF 2 – UV 2

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2)	A, E	6			

Thema des UVs:

Systematisch und strukturiert spielen lernen – grundlegende Spielfertigkeiten und -fähigkeiten in Kleinen Spielen anwenden

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 3, MK 1, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Die SuS können grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten ansatzweise situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden.
- Die SuS können Kleine Spiele gemäß vorgegebener Spielideen und Regeln – orientiert an Raum, Zeit, Spielerinnen und Spielern sowie am Spielmaterial – selbstständig spielen und situationsbezogen an veränderte Rahmenbedingungen anpassen.

Methodenkompetenz:

- Die SuS können einfache Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern.

Urteilskompetenz:

- Die SuS können Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(a) Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung

- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

(e) Kooperation und Konkurrenz

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

Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2)

Thema des UVs 2.2: Systematisch und strukturiert spielen lernen – grundlegende Spielfertigkeiten und -fähigkeiten in Kleinen Spielen anwenden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">• Hohe Bewegungsintensität• Einfache Spielideen mit einfachen Regeln einführen• Auf komplexere Spielideen erweitern• Gemeinsam miteinander und gegeneinander spielen	<ul style="list-style-type: none">• Vorstellen von Spielideen• Regeln zusammen an Rahmenbedingungen (Personenanzahl, Material, Raum, Zeit etc.) anpassen und variieren• Feedbackrunden	<ul style="list-style-type: none">• Fairplayer und Teamplayer• Rahmenbedingungen:<ul style="list-style-type: none">○ Zeit○ Raum○ Material○ Personenanzahl○ Spielidee○ Spielziel○ Spielregeln	<ul style="list-style-type: none">• Unterrichtsbegleitend beobachten• Einhalten von offiziellen Spielregeln (Fairplay)• Teamorientiert spielen

BF 3 – UV 3

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	A / D / F	6			

Thema des UVs:

Ganz schöne aus der Puste!? – mit Freude ohne Unterbrechung ausdauernd laufen können

Kompetenzerwartungen: BWK 3, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Die SuS können beim Laufen eine Ausdauerleistung (ca. 10 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen sowie grundlegende körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen benennen.

Urteilskompetenz:

- Die SuS können die individuelle Gestaltung des Lauftempo bei einer Ausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(a) Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung

- Wahrnehmung und Körpererfahrung

(d) Leistung

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

(f) Gesundheit

- Unfall- und Verletzungsprophylaxe
- Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens

Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik (3)

Thema des UVs 3.3: Ganz schöne aus der Puste!?

– mit Freude ohne Unterbrechung ausdauernd laufen können

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">• Spielerisch Erfahrungen machen und Grundlagen legen für folgende UV.• Freude am Messen mit Anderen im Bereich L,S,W vermitteln	<ul style="list-style-type: none">• Rituale und sicherheitsrelevantes Verhalten mit den SuS üben• Laufspiele (Biathlon, Fangspiele, Staffeln, etc.)• Erste Erfahrungen mit dem Ausdauerlaufen• Zeitläufe (Selbsteinschätzung)	<ul style="list-style-type: none">• Ausdauer• Atmung• Puls• Munddreieck• Ermüdung	<ul style="list-style-type: none">• Unterrichtsbeobachtung• 10 min Dauerlauf

BF 3 – UV 4

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	A / D	6			

Thema des UVs:

Höher, schneller, weiter!!!
– einen leichtathletischen Wettkampf individuell vorbereiten und gemeinsam durchführen

Kompetenzerwartungen: BWK 4, UK 1, UK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Die SuS können einen leichtathletischen Dreikampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfvhaltens durchführen.

Methodenkompetenz:

- Die SuS können leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen.
- Die SuS können grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(a) Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

(d) Leistung

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

Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik (3)

Thema des UVs 3.4: Höher, schneller, weiter!!!

– einen leichtathletischen Wettkampf individuell vorbereiten und gemeinsam durchführen

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">• Wettkampforientierte Vorbereitung auf den 3-Kampf• Freude am Messen mit Anderen im Bereich L,S,W vermitteln• Sicherheit auf der Leichtathletikanlage	<ul style="list-style-type: none">• Rituale und sicherheitsrelevantes Verhalten mit den SuS üben• Laufschiule, Lauf-ABC• Steigerungsläufe• Intervallläufe• Partnerbeobachtung zur Technikkorrektur	<ul style="list-style-type: none">• Schnelligkeit• Lauf-ABC• Wettkampfbregeln• Messverfahren• Anlauf• Start, evtl. Tiefstart	<ul style="list-style-type: none">• 3-Kampf nach den Kriterien der Bundesjugendspiele• Unterrichtsbeobachtung

BF 5 – UV 2

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
Bewegen an Geräten – Turnen (5)	A / C	6			

Thema des UVs:

Schwingen, Stützen und Springen – an unterschiedlichen Turngeräten sicher turnen

Kompetenzerwartungen: BWK 3, BWK 4, MK 2, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Die SuS können elementare Bewegungsformen und grundlegende Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten (Boden, Hang- und Stützgeräte) ausführen.
- Die SuS können Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten oder Gerätekombinationen fließend verbinden und an einer Gerätebahn in der Grobform turnen.

Methodenkompetenz

- Die SuS können in turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln sowie Kriterien für sicherheits- und gesundheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden.

Urteilskompetenz

- Die SuS können turnerische Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien (z.B. Schwierigkeit, Ausführungsqualität) bewerten.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(a) Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte

(c) Wagnis und Verantwortung

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

Bewegen an Geräten - Turnen (5)

Thema des UVs 5.2: Schwingen, Stützen und Springen – an unterschiedlichen Turngeräten sicher turnen

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Gemeinsames Aufbauen und Abbauen der turnerischen Grundgeräte • Auf Gefahren beim Auf- und Abbau hinweisen und präventiv entgegenwirken • Sicherheit steht an oberster Stelle • Gemeinsame Hilfestellungen und Sicherheitsstellungen thematisieren und demonstrieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielerische Formen zur Erlangung der notwendigen Körperspannung • Kennenlernen und Üben von turnerischen Grundfertigkeiten • Demonstrieren, Ausprobieren lassen, Üben, Festigen • Sicherheits- und Hilfestellungen abwechseln lassen • Vom Einfachen zum Schweren • Verschiedene Lernzugänge durch unterschiedliche Gerätearrangements 	<ul style="list-style-type: none"> • Körperspannung • sachgerechter Auf- und Abbau, Umgang mit den Geräten • Sicherheits- und Hilfestellung (inklusive Unterschied) • Boden (Rollen vorwärts, rückwärts, Aufschwimmen in den Handstand an der Wand, ggf. Rad) • Sprung mit dem Reutherbrett (Aufhocken, Überhocken, Durchhocken, Hocke, Hockwende an Weichkasten, großer Sprungkasten, Bock, ggf. Pferd, Höhen und Abstände an individuellen Fähigkeiten der SuS anpassen) • Reck schulterhoch (Springen in den Stütz, Abrollen vorwärts mit lautlosem Abgang, ggf. Felgaufschwung rückwärts) • Schwebebalken (Balancieren vorwärts und rückwärts, Drehung, Standwaage) • Parallelbarren (Aufschwimmen in den Stütz, Schwingen, Kehre vorwärts & rückwärts) • ggf. Ringe (Schwingen im Langhang) • Mini-Trampolin (Streck-, Grätsch-, Hock-, Bück-, Grätschwinkelsprung, Springen in die Höhe (über Seil), Springen in eine Zielzone (in eine Tonne)) 	<ul style="list-style-type: none"> • Geräteparcours & -Kombinationen mit der Klasse vereinbaren • SuS führen Kür an den verschiedenen Geräten (-Kombinationen) vor • Schwierigkeitsgrad und Anspruch mit SuS thematisieren und festlegen • Bewertungskriterien <ul style="list-style-type: none"> ○ Bewegungsausführung & -fluss (Ausführungsqualität) ○ Individuell angepasstes Anspruchsniveau (Schwierigkeit) ○ Körperhaltung & -spannung

BF 6 – UV 2

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Gestalten, Tanzen, Darstellen-Gymnastik, Tanz, Bewegungskünste (6.2)</i>	A, B	6	6		

Thema des UVs:

Handgeräte als Anlass für Übungs- und Gestaltungsprozesse nutzen

Kompetenzerwartungen: BWK 6.3, MK 6.1, MK 6.2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Die SuS können technisch-kordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit Handgerät z.B. Ball, Reifen, Seil bzw. mit Klang –oder Rhythmusinstrumenten ausführen und grundlegend beschreiben
- mit ungewöhnlichen Materialien (z. B. Alltagsobjekte) experimentieren und ausgewählte Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens auf andere Objekte übertragen

Methodenkompetenz:

- Die SuS können durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Gestaltungsaufgaben lösen
- Die SuS können einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen oder Übungsfolgen unter Berücksichtigung ausgewählter Gestaltungskriterien (z.B. Synchronität, Partnerbezug, Aufstellungsformen und Formationen) entwickeln und präsentieren.

Urteilskompetenz:

- einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen auf der Basis vorgegebener Kriterien bewerten

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(a) Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung

- Wahrnehmung und Körpererfahrung

(b) Bewegungsgestaltung

- Gestaltungsformen und Kriterien (individuell und gruppenspezifisch)
- Variationen von Bewegungen (u.a. räumlich, zeitlich, dynamisch)
- Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und –objekte

Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik, Tanz, Bewegungskünste (6)

Thema des UVs 6.2:

Handgeräte als Anlass für Übungs- und Gestaltungsprozesse nutzen

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">• Handgeräte wie Ball, Reifen, Seil als Anlass für Übungs- und Gestaltungsprozesse nutzen• Alternative: Übungs- und Gestaltungsprozesse mit Klang- bzw. Rhythmusinstrumenten durchführen	<ul style="list-style-type: none">• Zielgerichtetes Erproben und experimentieren mit den Geräten• verschiedene Formen des Laufens auch aus Lauf-ABC bis hin zum gymnastisches Laufen, des Hüpfens (Ein- Zweibein) und verschiedene Sprungformen (z.B. Hock-, Grätsch-, Rehsprung) erproben• Gestaltungsaufgaben durch verschiedene Raumwege bei GA auch Raumformationen variieren	<ul style="list-style-type: none">• Synchronität• Aufstellungsformen• Formationen• Anpassung ans Gerät	<ul style="list-style-type: none">• Grundlegende Bewegungsformen ausführen z. Bsp. Ball: werfen, fangen, prellen/ Reifen: rollen, schwingen, werfen und fangen/ Seil: Federn, laufen am Ort und in der Bewegung• Präsentationen auf der Basis vorgegebener Kriterien bewerten können

BF 7 – UV 3

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
Spiele in und mit Regelstrukturen (7)	A/E	6		BF 2	

Thema des UVs:

Ich kann im Team mit- und gegeneinander spielen! – einfache Aufgaben beim Volleyball taktisch sicher und regelgeleitet bewältigen II

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, BWK 3, MK 1, MK 2, MK3, UK 1, UK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: Die SuS können...

- in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten in der Grobform anwenden und benennen.
- sich in Spielsituationen gegen über Mitspieler/innen und Gegner/innen fair verhalten und mannschaftsdienlich spielen
- sich in einfachen Handlungs- /Spielsituationen taktisch angemessen verhalten
- Volleyball vereinfachter Form fair mit- und gegeneinander spielen

Methodenkompetenz:

- spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden
- einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und umsetzen
- grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktionen benennen

Urteilskompetenz:

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(a) Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

(e) Kooperation und Konkurrenz

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

Spielen in und mit Regelstrukturen (7)

Thema des UVs 7.3: Ich kann im Team mit- und gegeneinander spielen!

– einfache Aufgaben beim Volleyball taktisch sicher und regelgeleitet bewältigen II

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">• Erlernen der Grundtechniken in der Grobform• Regeleinführung• einfache taktische Verhaltensweisen einführen (z.B. Aufstellungsformen, drei Ballkontakte)	<ul style="list-style-type: none">• Spiel auf Kleinfeld (3:3 / 4:4)• Einfache Spielformen (siehe Jg. 5)• zielgerichtete Übungsformen zu den Grundtechniken	<ul style="list-style-type: none">• Pritschen• Baggern• Aufschlag von unten• Nach Möglichkeit drei Ballkontakte	<ul style="list-style-type: none">• Unterrichts- und Spielbeobachtungen• Techniküberprüfung

BF 7 – UV 4

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrgangsstufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
Spiele in und mit Regelstrukturen (7)	A/E	6		BF 2	

Thema des UVs:

Mit dem Partner mit- und gegeneinander spielen II

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 3, MK 1, MK 2, MK3, UK 1, UK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: Die SuS können...

- in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten in der Grobform anwenden und benennen.
- sich in einfachen Handlungs-/ Spielsituationen taktisch angemessen verhalten

Methodenkompetenz:

- spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden
- einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und umsetzen
- grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktionen benennen.

Urteilskompetenz:

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(a) Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

(e) Kooperation und Konkurrenz

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

Spielen in und mit Regelstrukturen (7)

Thema des UVs 7.4:

Mit dem Partner mit- und gegeneinander spielen II

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">• Vom Rückschlagspiel zur Sportart Badminton• Erlernen von Grundsschlägen in der Grobform• Spielen innerhalb eines festgelegten Spielfeldes	<ul style="list-style-type: none">• Einfache Spiel- und Übungsformen (z.B. Rundlauf, Ball hoch halten auch in Staffelform, Zuspielmarathon...)) zur Entwicklung des Ballgefühls und Förderung der Ballsicherheit	<ul style="list-style-type: none">• Unterhand- und Überkopfschläge• Aufschlag von unten• Griffhaltung	<ul style="list-style-type: none">• Unterrichtsbeobachtung• Überprüfung der Spielgenauigkeit und der in der Grobform vorhandenen Grundtechniken

BF 8 – UV 2

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport (8)	A	6	6		

Thema des UVs:

Rollen unter den Füßen! – Wir entwickeln eine Gestaltung auf den Waveboards

Kompetenzerwartungen: BWK 1 und 2; MK 1; UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- sich mit einem Rollgerät sicher fortbewegen, sowie die Fahrtrichtung ändern, ausweichen und bremsen. Hindernisse geschickt umfahren sowie situations- und sicherheitsbewusst beschleunigen und bremsen.
- Bewegungsabläufe beim Rollen unter gestalterischen Aspekten ausführen sowie dabei eigene Fähigkeiten und Grenzen berücksichtigen.

Methodenkompetenz:

- grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Rollen beschreiben und verlässlich einhalten.

Urteilskompetenz:

- Gefahrenmomente beim Rollen für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(a) Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

(b) Wagnis und Verantwortung

- Gestaltungsformen und -kriterien (individuell undgruppenspezifisch)
- Variationen von Bewegung (u. a. räumlich, zeitlich,dynamisch)
- Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und -objekte.

Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport (8)

Thema des UVs 8.2: Rollen unter den Füßen! – Wir entwickeln eine Gestaltung auf den Waveboards

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">• Aufbauend auf den in Jg. 5 gemachten Bewegungserfahrungen, gestalten die SuS Gruppenchoreographien	<ul style="list-style-type: none">• SuS erarbeiten in kleineren Gruppen Gestaltungen, die insbesondere den Gestaltungskriterien Raum, Zeit und Dynamik unterliegen• Kriterien können sukzessive eingeführt und die Gestaltungen angepasst werden• Gruppenfeedback als wichtiger Bestandteil des UV	<ul style="list-style-type: none">• Gestaltungskriterien: Raum, Zeit, Dynamik• Richtig Feedback geben	<ul style="list-style-type: none">• Gruppengestaltungen werden nach vorher festgelegten, transparenten (Gestaltungs-) Kriterien bewertet.• Ggf. bewerten die Zuschauergruppen mit

BF BvS – UV 2

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich:</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
BvS-interne Übereinkünfte	A/E	6		BF 2	

Thema des UVs:

Fußball – Vorbereitung und Durchführung des Jahrgangsstufenturniers im Fußball

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, BWK 3, MK 1, MK3, UK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: Die SuS können...

- in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten in der Grobform anwenden und benennen.
- sich in Spielsituationen gegenüber Mitspieler/innen und Gegner/innen fair verhalten und mannschaftsdienlich spielen
- sich in einfachen Handlungs-/Spielsituationen taktisch angemessen verhalten
- Fußball in vereinfachter Form fair mit- und gegeneinander spielen

Methodenkompetenz:

- spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden
- grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktionen benennen

Urteilskompetenz:

- einfache Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

(a) Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

(e) Kooperation und Konkurrenz

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

BvS-interne Übereinkünfte (BF BvS)

Thema des UVs BvS – UV 2:

Fußball – Vorbereitung und Durchführung des Jahrgangsstufenturniers im Fußball

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände / Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none">• Fußball auf Wettkampfebene spielen• Klasseneigene Mannschaftsbildung und weitere Funktionsträger (Captain, Fans, Ersatzspieler, etc.)• Faires Verhalten in Wettkampfsituationen	<ul style="list-style-type: none">• Vom einfachen Fußballvariationen zum Turnierspiel Fußball• Üben und festigen Fußballspezifischer Techniken und Taktiken	<ul style="list-style-type: none">• Regelkunde• Techniken (Dribbeln, Passen, Ballannahme, Schuss)• Einfache Angriffstaktiken (Einzel-, Partner-, Gruppentaktiken)• Einfache Abwehrtaktiken (Einzel-, Partner-, Gruppentaktiken)	<ul style="list-style-type: none">• Spielbeobachtung auf dem Jahrgangsstufenturnier• Anwenden unterschiedlicher Technik- und Taktikelemente• Anwenden der Fair- & Teamplayergrundsätze• Verhalten bei Sieg und/oder Niederlage