

# Christian-Dietrich-Grabbe- Gymnasium Detmold

## *schulinternes Curriculum für den Sportunterricht in der Sekundarstufe I*

Stand: November 2013



## Gesamtübersicht Obligatorik und Freiraum

Jhg.-stufen U-Wochen	5	6	7	8	9						
1	BF 4.1 (8 Std.) A	BF 1.1 (4 Std.) A F	BF 3.4 (6 Std.) A B	BF 4.1 (20 Std.) A D	BF 3.7 (14 Std.) A C D	Freiraum					
2		BF 3.1 (6 Std.) A B	BF 7.3 (12 Std.) A E			BF 3.9 (12 Std.) A C D	BF 3.11 (6 Std.) A D F				
3		BF 3.2 (4 Std.) A B					BF 2.3 (8 Std.) E				
4		BF 9.1 (6 Std.) A E						BF 7.7 (12 Std.) E			
5	BF 4.2 (24 Std.) A	Freiraum	BF 4.8 (8 Std.) D F	BF 7.5 (12 Std.) A	BF 7.9 (10 Std.) A						
6		BF 6.2 (8 Std.) B E F			BF 1.3 (8 Std.) A D	BF 6.4 (12 Std.) B	BF 5.3 (14 Std.) A C				
7		BF 7.1 (12 Std.) A D E	BF 2.2 (6 Std.) E	Freiraum				Freiraum			
8		BF 4.3 (8 Std.) A C	BF 6.1 (6 Std.) B C E		BF 4.10 (8 Std.) D	Freiraum	BF 7.10 (14 Std.) D E				
9		BF 4.4 (10 Std.) A C	BF 5.1 (16 Std.) A B	BF 5.2 (14 Std.) A C				BF 7.6 (14 Std.) D E	BF 7.8 (14 Std.) D E		
10					BF 4.5 (14 Std.) D F	BF 7.2 (10 Std.) A E	BF 7.4 (10 Std.) A E			BF 6.3 (10 Std.) B F	Freiraum
11	BF 1.2 (8 Std.) A D										
12	BF 2.1 (8 Std.) E	BF 3.3 (10 Std.) A C D	BF 3.8 (10 Std.) A D	BF 3.10 (10 Std.) D E	Freiraum	Freiraum					
13	BF 4.6 (8 Std.) D	BF 8.1 (4 Std.) A C F	BF 3.5 (4 Std.) A D F	BF 3.6 (8 Std.) A C D	Freiraum	BF 3.12 (8 Std.) A C D					
14		Freiraum	BF 3.6 (8 Std.) A C D			Freiraum	Freiraum	BF 8.2 (4 Std.) A C F			
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27											
28											
29											
30											
31											
32											
33											
34											
35											
36											
37											
38											
39											
40											

# **Übersicht der Unterrichtsvorhaben nach Jahrgangsstufen**

## Jahrgangsstufe 5 - Obligatorik: 158 Stunden / Freiraum: 2 Stunden

1. Kunststücke im Wasser - grundlegende Erfahrungen zur Wasserbewältigung als Voraussetzung für sicheres Schwimmen nutzen
2. Vom Bauch auf den Rücken - beim Erlernen des Rückenschwimmens die eigene Wassersicherheit verbessern
3. Wasserspringen ohne Angst und Übermut! - durch vielfältige Sprünge seine Grenzen ausloten
4. Tauchen! - sich unter Wasser orientieren und zunehmend sicher bewegen.
5. Fit und leistungsstark - in einer selbst gewählten Schwimmtechnik ausdauernd schwimmen können.
6. Kleine Spiele variieren - grundlegende Spielfertigkeiten und -fähigkeiten in kleinen Spielen im Wasser entwickeln
7. Erwerb des Schwimmbadzeichens
8. Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten - allgemeines Aufwärmen funktionsgerecht und strukturiert durchführen
9. Laufen über Stock und Stein - Laufen in seiner Vielfalt anwenden
10. Höher, schneller, weiter - sich auf die BJS Leichtathletik vorbereiten und erfolgreich durchführen
11. Fairness bei Gruppen-/Partnerkämpfen - Zweikämpfe spielerisch vorbereiten und beim Gegeneinander kooperieren
12. Beim Rott-Pokal gewinnen - Spielfähigkeit im Fußball entwickeln
13. Akrobatik - Partner- und Gruppenpyramiden
14. Rolle, Handstand, Rad - grundlegende Bewegungsfertigkeiten am Boden für die Gestaltung einer Kür nutzen.
15. Handball - Im Team miteinander und gegeneinander spielen
16. Weitwerfen ... gar nicht so schwer! - Wie weites Werfen gelingen kann!
17. Projekt (Schlittschuhlaufen, Skifreizeit o.ä.)

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
1	4.1	A	8	1	1		1, 2, 3					
2	4.2	A	24	1, 2	1		1, 2, 3					
3	4.3	A C	8	4	1, 2	1	1		1, 2, 3			
4	4.4	A C	10	1, 4	1	1	1, 3		2, 3			
5	4.5	D F	14	3		1				1, 2, 3		2, 3
6	2.1	A E	8	1, 2	1	1					1, 2, 3, 4	
7	4.6	D	6	2, 3, 4	1	1				1		
8	1.1	A F	8	1	1		3					1, 2
9	3.1	A B	4	1, 2	1, 2	1	1, 3	2				
10	3.2	A B	6	1, 2	1, 2	2	1, 3	1, 2				
11	9.1	A E	4	1, 2	1, 2	1	1				1, 3	
12	7.1	A D E	12	1, 3, 4	1	1	1, 2, 3				1, 2	
13	6.1	B C E	6	1, 2, 3	1, 2	1		1, 2	1, 2, 3		1	
14	5.1	A B	16	1, 2, 3	1, 2	1	1, 3	1				
15	7.2	A E	10	1, 2, 4	1, 2	1	1, 2, 3				1, 2	
16	3.3	A C D	10	4	1, 2	2	1		1, 2, 3	3		
17	8.1	A C F	4	1, 2	1	1	1		1, 2			1

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; PP = Pädagogische Perspektiven; Std. = Stunden; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a - f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

## Jahrgangsstufe 6 - Obligatorik: 76 Stunden / Freiraum: 4 Stunden

18. Große Sprünge machen - Springen in seiner Vielfalt anwenden
19. Spielidee in den Rückschlagspielen am Beispiel Volleyball anwenden und verstehen
20. Hip-Hop, Breakdance und Co. - gemeinsam Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen.
21. Kleine Spiele - allgemeine Spielfähigkeit ausbauen
22. Schwingen, Stützen und Springen - an unterschiedlichen Turngeräten sicher turnen.
23. Basketball spielen in verschiedenen Varianten - Spiele in kleinen Gruppen (u.a. Streetball)
24. Fitness und Entspannung - Stärken und Schwächen der eigenen psycho-physischen Leistungsfähigkeit erkennen und verbessern sowie Entspannungen lernen
25. Ganz schön aus der Pustel? - mit Freude ohne Unterbrechung ausdauernd laufen können
26. Höher, schneller, weiter - sich auf die BJS Leichtathletik vorbereiten und erfolgreich durchführen

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
18	3.4	A B	6	1, 2	1, 2	2	1, 3	1, 2				
19	7.3	A E	12	1, 3	1	1	1, 2, 3				1, 2, 3	
20	6.2	B E F	8	1, 2, 3	1, 2	1		1, 3			1, 2	3
21	2.2	E	6	2, 3		1					2, 3, 4	
22	5.2	A C	14	1, 2, 4	1, 2		1, 2		2, 3			
23	7.4	A E	10	1, 3, 4	1	1	1, 2, 3				1, 2, 3	
24	1.2	A, D	8	2, 3		1	1, 2, 3			1, 2, 3		
25	3.5	A D F	4	3	1, 2	1	1			1, 2, 3		2
26	3.6	A C D	8	4	1, 2	2	1		1, 2, 3	3		

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; PP = Pädagogische Perspektiven; Std. = Stunden; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a - f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

## Jahrgangsstufe 7 - Obligatorik: 108 Stunden / Freiraum: 12 Stunden

27. „Ich will besser werden!“ - Schwimmtechniken mit Start und Wende sicher schwimmen können.
28. Das eigene Schwimmtraining individuell gestalten - sich Ausdauerziele setzen und diese beharrlich verfolgen.
29. Sich selbst retten können - Gefahren im Wasser sicher begegnen.
30. Erwerb des Schwimmbadzeichens in Gold
31. Das hab ich noch nie gemacht! - Hochsprung oder Kugelstoß oder Hürdenlauf als neue Herausforderungen annehmen
32. Badminton - Grundtechniken erproben und Spielfähigkeit entwickeln.
33. Wir gewährleisten Funktionalität und allgemeine Fitness - Funktionsgymnastik
34. Gegeneinander spielen und gewinnen wollen - das Handballspiel regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen.
35. „Fit in Form“ - tänzerische und gymnastische Elemente für eine Funktions- und Fitness-Gymnastik nutzen.
36. Explosivität - Schlagball oder Speerwurf oder Sprint als schnellkräftige Bewegungsherausforderung

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
27	4.7	A D	20	1, 2			1, 2, 3			1, 2		
28	4.8	D F	8	1, 2, 3	1	1				1, 2		2, 3
29	4.9	A F	4	4		1	1					1, 2, 3
30	4.10	D	8	1, 3, 4						1		
31	3.7	A C D	14	1, 2	2		1, 2, 3		1, 2	1, 2		
32	7.5	A	12	1	1	1	1, 2, 3					
33	1.3	A D E	8	1, 2, 3	1, 2	1, 2	1, 2, 3			1, 2, 3		1, 2
34	7.6	D E	14	1, 2, 3	2, 3	1				1, 2	1, 2	
35	6.3	B F	10	1, 2, 3, 4	1	1		1, 2				2, 3
36	3.8	A D	10	1, 2	2		1, 2, 3			2		

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; PP = Pädagogische Perspektiven; Std. = Stunden; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a - f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

## Jahrgangsstufe 8 - Obligatorik: 60 Stunden / Freiraum: 20 Stunden

37. Das hab ich noch nie gemacht! - Hochsprung oder Kugelstoß oder Hürdenlauf als neue Herausforderungen annehmen
38. Volleyball - Grundtechniken erweitern und Spielfähigkeit vertiefen.
39. Moderne Tanzformen (z.B Jazz-Dance, Hip Hop) - eine in Gruppen erarbeitete Choreographie präsentieren und bewerten.
40. Gegeneinander spielen und gewinnen wollen - das Basketballspiel regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen.
41. Wir messen uns in einem selbst zusammengestellten Wettkampf - einen leichtathletischen Mannschaftswettkampf planen, durchführen und auswerten

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
37	3.9	A C D	12	1, 2	2		1, 2, 3		1, 2	1, 2		
38	7.7	E	12	1, 2, 3	1, 2	1, 2					1	
39	6.4	B	12	1, 2	1	1, 2		1, 2, 3				
40	7.8	D E	14	1, 2, 3	2, 3	1				1, 2	1, 2	
41	3.10	D E	10	1, 4	1, 2	1				1, 2, 3	4	

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; PP = Pädagogische Perspektiven; Std. = Stunden; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a - f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

## Jahrgangsstufe 9 - Obligatorik: 74 Stunden / Freiraum: 6 Stunden

42. Fit und gesund! - ausdauerndes Laufen systematisch verbessern
43. Was macht die Unterschiede der Spiele aus? - Grundideen und Strukturen verschiedener Spiele - auch aus anderen Kulturen - analysieren, vergleichen und verändern
44. Badminton - Grundtechniken erproben und Spielfähigkeit vertiefen
45. Le Parkour - Hindernisse in einem selbstgestalteten Geräteparcours mit akrobatischen Kunststücken kreativ, schnell und sicher überwinden.
46. Gegeneinander spielen und gewinnen wollen - das Volleyballspiel regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen.
47. Festhalten und Befreien - Lösungen für (Boden-)Zweikampfsituationen gemeinsam entwickeln und für den kontrollierten Kampf nutzen
48. Das hab ich noch nie gemacht! - Hochsprung oder Kugelstoß oder Hürdenlauf als neue Herausforderungen annehmen
49. Projekt (Schlittschuhlaufen, Skifreizeit o.ä.)

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
42	3.11	A D F	6	3	2	1	1			1, 2, 3		2, 3
43	2.3	E	8	1, 2, 3	1	1					1, 2, 3, 4	
44	7.9	A	10	2	3	2	1, 2, 3					
45	5.3	A C	14	1, 2, 3, 4	1, 2, 3	1, 2	1, 2		1, 2, 3			
46	7.10	D E	14	1, 2, 3	2, 3	1				1, 2	1, 2	
47	9.2	A C E	10	1, 2	1, 2	1, 2	1		2, 3		1	
48	3.12	A C D	8	1, 2	2		1, 2, 3		1, 2	1, 2		
49	8.2	A C F	4	1, 2	1	1, 2	1		1, 2			1

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; PP = Pädagogische Perspektiven; Std. = Stunden; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a - f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)



# **Übersicht der Unterrichtsvorhaben nach Bewegungsfeldern**

## BF 1 - Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (20 Std.)

### Jahrgangsstufen 5/6

- 8. Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten - allgemeines Aufwärmen funktionsgerecht und strukturiert durchführen
- 24. Fitness und Entspannung - Stärken und Schwächen der eigenen psycho-physischen Leistungsfähigkeit erkennen und verbessern sowie Entspannungen lernen

### Jahrgangsstufen 7-9

- 33. Wir gewährleisten Funktionalität und allgemeine Fitness - Funktionsgymnastik

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Jahrgangsstufen 5/6												
8	1.1	A F	4	1	1		3					1, 2
24	1.2	A D	8	2, 3		1	1, 2, 3			1, 2, 3		
Jahrgangsstufen 7-9												
33	1.3	A D E	8	1, 2, 3	1, 2	1, 2	1, 2, 3			1, 2, 3		1, 2

## BF 2 - Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (22 Std.)

### Jahrgangsstufen 5/6

6. Kleine Spiele variieren - grundlegende Spielfertigkeiten und -fähigkeiten in kleinen Spielen im Wasser entwickeln

21. Kleine Spiele - allgemeine Spielfähigkeit ausbauen

### Jahrgangsstufen 7-9

43. Was macht die Unterschiede der Spiele aus? - Grundideen und Strukturen verschiedener Spiele - auch aus anderen Kulturen - analysieren, vergleichen und verändern

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Jahrgangsstufen 5/6												
6	2.1	E	8	1, 2	1	1					1, 2, 3, 4	
21	2.2	E	6	2, 3		1					2, 3, 4	
Jahrgangsstufen 7-9												
43	2.3	E	8	1, 2, 3	1	1					1, 2, 3, 4	

## BF 3 - Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik (98 Std.)

### Jahrgangsstufen 5/6

- 9. Laufen über Stock und Stein - Laufen in seiner Vielfalt anwenden
- 10. Weitwerfen ... gar nicht so schwer! - Wie weites Werfen gelingen kann!
- 16. Höher, schneller, weiter - sich auf die BJS Leichtathletik vorbereiten und erfolgreich durchführen
- 18. Große Sprünge machen - Springen in seiner Vielfalt anwenden
- 25. Ganz schön aus der Pustel!? - mit Freude ohne Unterbrechung ausdauernd laufen können
- 26. Höher, schneller, weiter - sich auf die BJS Leichtathletik vorbereiten und erfolgreich durchführen

### Jahrgangsstufen 7-9

- 31. Das hab ich noch nie gemacht! - Hochsprung oder Kugelstoß oder Hürdenlauf als neue Herausforderungen annehmen
- 36. Explosivität - Schlagball oder Speerwurf oder Sprint als schnellkräftige Bewegungsherausforderung
- 37. Das hab ich noch nie gemacht! - Hochsprung oder Kugelstoß oder Hürdenlauf als neue Herausforderungen annehmen
- 41. Wir messen uns in einem selbst zusammengestellten Wettkampf - einen leichtathletischen Mannschaftswettkampf planen, durchführen und auswerten
- 42. Fit und gesund! - ausdauerndes Laufen systematisch verbessern
- 48. Das hab ich noch nie gemacht! - Hochsprung oder Kugelstoß oder Hürdenlauf als neue Herausforderungen annehmen

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Jahrgangsstufen 5/6												
9	3.1	A B	6	1, 2	1, 2	1	1, 3	2				
10	3.2	A B	4	1, 2	1, 2	2	1, 3	1, 2				
16	3.3	A C D	10	4	1, 2	2	1		1, 2, 3	3		
18	3.4	A B	6	1, 2	1, 2	2	1, 3	1, 2				
25	3.5	A D F	4	3	1, 2	1	1			1, 2, 3		2
26	3.6	A C D	8	4	1, 2	2	1		1, 2, 3	3		
Jahrgangsstufen 7-9												
31	3.7	A C D	14	1, 2	2		1, 2, 3		1, 2	1, 2		
36	3.8	A D	10	1, 2	2		1, 2, 3			2		
37	3.9	A C D	12	1, 2	2		1, 2, 3		1, 2	1, 2		
41	3.10	D E	10	1, 4	1, 2	1				1, 2, 3	4	
42	3.11	A D F	6	3	2	1	1			1, 2, 3		2, 3
48	3.12	A C D	8	1, 2	2		1, 2, 3		1, 2	1, 2		

## BF 4 – Bewegen im Wasser – Schwimmen (112 Std.)

### Jahrgangsstufen 5/6

1. Kunststücke im Wasser - grundlegende Erfahrungen zur Wasserbewältigung als Voraussetzung für sicheres Schwimmen nutzen
2. Vom Bauch auf den Rücken - beim Erlernen des Rückenschwimmens die eigene Wassersicherheit verbessern
3. Wasserspringen ohne Angst und Übermut! - durch vielfältige Sprünge seine Grenzen ausloten
4. Tauchen! - sich unter Wasser orientieren und zunehmend sicher bewegen.
5. Fit und leistungsstark - in einer selbst gewählten Schwimmtechnik ausdauernd schwimmen können.
7. Erwerb des Schwimmbzeichens

### Jahrgangsstufen 7-9

27. „Ich will besser werden!“ - Schwimmtechniken mit Start und Wende sicher schwimmen können.
28. Das eigene Schwimmtraining individuell gestalten - sich Ausdauerziele setzen und diese beharrlich verfolgen.
29. Sich selbst retten können - Gefahren im Wasser sicher begegnen.
30. Erwerb des Schwimmbzeichens in Gold

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Jahrgangsstufen 5/6												
1	4.1	A	8	1	1		1, 2, 3					
2	4.2	A	24	1, 2	1		1, 2, 3					
3	4.3	A C	8	4	1, 2	1	1		1, 2, 3			
4	4.4	A C	10	1, 4	1	1	1, 3		2, 3			
5	4.5	D F	14	3		1				1, 2, 3		2, 3
7	4.6	D	8	2, 3, 4	1	1				1		
Jahrgangsstufen 7-9												
27	4.7	A D	20	1, 2			1, 2, 3			1, 2		
28	4.8	D F	8	1, 2, 3	1	1				1, 2		2, 3
29	4.9	A F	4	4		1	1					1, 2, 3
30	4.10	D	8	1, 3, 4						1		

## BF 5 - Bewegen an Geräten - Turnen (44 Std.)

### Jahrgangsstufen 5/6

14. Rolle, Handstand, Rad - grundlegende Bewegungsfertigkeiten am Boden für die Gestaltung einer Kür nutzen.
22. Schwingen, Stützen und Springen - an unterschiedlichen Turngeräten sicher turnen.

### Jahrgangsstufen 7-9

45. Le Parkour - Hindernisse in einem selbstgestalteten Geräteparcours mit akrobatischen Kunststücken kreativ, schnell und sicher überwinden.

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Jahrgangsstufen 5/6												
14	5.1	A B	16	1, 2, 3	1, 2	1	1, 3	1				
22	5.2	A C	14	1, 2, 4	1, 2		1, 2		2, 3			
Jahrgangsstufen 7-9												
45	5.3	A C	14	1, 2, 3, 4	1, 2, 3	1, 2	1, 2		1, 2, 3			

## BF 6 - Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/ Tanz, Bewegungskünste (36 Std.)

### Jahrgangsstufen 5/6

13. Akrobatik - Partner- und Gruppenpyramiden
20. Hip-Hop, Breakdance und Co. - gemeinsam Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen.

### Jahrgangsstufen 7-9

35. „Fit in Form“ - tänzerische und gymnastische Elemente für eine Funktions- und Fitness-Gymnastik nutzen.
39. Moderne Tanzformen (z.B Jazz-Dance, Hip Hop) - eine in Gruppen erarbeitete Choreographie präsentieren und bewerten.

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Jahrgangsstufen 5/6												
13	6.1	B C E	6	1, 2, 3	1, 2	1		1, 2	1, 2, 3		1	
20	6.2	B E F	8	1, 2, 3	1, 2	1		1, 3			1, 2	3
Jahrgangsstufen 7-9												
35	6.3	B F	10	1, 2, 3, 4	1	1		1, 2				2, 3
39	6.4	B	12	1, 2	1	1, 2		1, 2, 3				

## BF 7 – Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (112 Std.)

### Jahrgangsstufen 5/6

- 12. Beim Rott-Pokal gewinnen – Spielfähigkeit im Fußball entwickeln
- 15. Handball – Im Team miteinander und gegeneinander spielen
- 19. Spielidee in den Rückschlagspielen am Beispiel Volleyball anwenden und verstehen
- 23. Basketball spielen in verschiedenen Varianten – Spiele in kleinen Gruppen (u.a. Streetball)

### Jahrgangsstufen 7-9

- 32. Badminton – Grundtechniken erproben und Spielfähigkeit entwickeln.
- 34. Gegeneinander spielen und gewinnen wollen – das Handballspiel regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen.
- 38. Volleyball – Grundtechniken erweitern und Spielfähigkeit vertiefen.
- 40. Gegeneinander spielen und gewinnen wollen – das Basketballspiel regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen.
- 44. Badminton – Grundtechniken erproben und Spielfähigkeit vertiefen
- 46. Gegeneinander spielen und gewinnen wollen – das Volleyballspiel regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen.

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Jahrgangsstufen 5/6												
12	7.1	A D E	12	1, 3, 4	1	1	1, 2, 3				1, 2	
15	7.2	A E	10	1, 2, 4	1, 2	1	1, 2, 3				1, 2	
19	7.3	A E	12	1, 3	1	1	1, 2, 3				1, 2, 3	
23	7.4	A E	10	1, 3, 4	1	1	1, 2, 3				1, 2, 3	
Jahrgangsstufen 7-9												
32	7.5	A	8	1	1	1	1, 2, 3					
34	7.6	D E	14	1, 2, 3	2, 3	1				1, 2	1, 2	
38	7.7	E	10	1, 2, 3	1, 2	1, 2					1	
40	7.8	D E	14	1, 2, 3	2, 3	1				1, 2	1, 2	
44	7.9	A	8	2	3	2	1, 2, 3					
46	7.10	D E	14	1, 2, 3	2, 3	1				1, 2	1, 2	



## BF 8 - Gleiten, Fahren, Rollen - Rollsport, Bootssport, Wintersport (8 Std.)

### Jahrgangsstufen 5/6

17. Projekt (Schlittschuhlaufen, Skifreizeit o.ä.)

### Jahrgangsstufen 7-9

49. Projekt (Schlittschuhlaufen, Skifreizeit o.ä.)

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Jahrgangsstufen 5/6												
17	8.1	A C F	4	1, 2	1	1	1		1, 2			1
Jahrgangsstufen 7-9												
49	8.2	A C F	4	1, 2	1	1, 2	1		1, 2			1

## BF 9 - Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport (16 Std.)

### Jahrgangsstufen 5/6

11. Fairness bei Gruppen-/Partnerkämpfen - Zweikämpfe spielerisch vorbereiten und beim Gegeneinander kooperieren

### Jahrgangsstufen 7-9

47. Festhalten und Befreien - Lösungen für (Boden-)Zweikampfsituationen gemeinsam entwickeln und für den kontrollierten Kampf nutzen

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Jahrgangsstufen 5/6												
11	9.1	A E	6	1, 2	1, 2	1	1				1, 3	
Jahrgangsstufen 7-9												
47	9.2	A C E	10	1, 2	1, 2	1, 2	1		2, 3		1	

# **Präzisierung der einzelnen Un- terrichtsvorhaben (UV-Karten)**

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich: 1.1</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg.-Stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<i>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</i>	<b>A F</b>	<i>5.1</i>	<i>4</i>		<i>8</i>

***Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten - allgemeines Aufwärmen funktionsgerecht und strukturiert durchführen***

***Kompetenzerwartungen: 6 BWK 1.1, 6 MK 1.1***

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

- sich sachgerecht allgemein aufwärmen und grundlegende funktionsgymnastische Übungen ausführen sowie die Intensität des Aufwärmprozesses an der eigenen Körperreaktion wahrnehmen und steuern. (1)

Methodenkompetenz (MK):

- allgemeine Aufwärmprinzipien allein und in der Gruppe anwenden. (1)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 3, f 1, f 2***

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernen (3)

Gesundheit (f)

- Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1)
- grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens (2)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich: 1.2</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg.-Stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<i>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</i>	<i>A D</i>	<i>6.2</i>	<i>8</i>		<i>24</i>

***Fitness und Entspannung - Stärken und Schwächen der eigenen psycho-physischen Leistungsfähigkeit erkennen und verbessern sowie Entspannungen lernen***

***Kompetenzerwartungen: 6 BWK 1.2, 6 BWK 1.3, 6 UK 1.1***

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

- in sportbezogenen Anforderungssituationen psycho-physische Leistungsfähigkeit (z. B. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit, Koordination, Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in Spiel-, Leistungs- und Kooperationsformen nachweisen und grundlegend beschreiben. (2)
- eine grundlegende Entspannungstechnik (z. B. Phantasiereise) angeleitet ausführen sowie den Aufbau und die Funktion beschreiben. (3)

**Urteilskompetenz (UK):**

- ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen einschätzen und anhand ausgewählter vorgegebener Kriterien ansatzweise - auch mit Blick auf Eigenverantwortung - beurteilen. (1)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, a3, d 1, d 2, d 3***

**Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**
- **Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)**
- **Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernen (3)**

**Leistung (d)**

- **Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (1)**
- **Methoden zur Leistungssteigerung (2)**
- **differenziertes Leistungsverständnis (3)**

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 1.3</b>	<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>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</i>	<b>A D E</b>	7.1	8		33

### **Wir gewährleisten Funktionalität und allgemeine Fitness - Funktionsgymnastik**

**Kompetenzerwartungen: 9 BWK 1.1, 9 BWK 1.2, 9 BWK 1.3, 9 MK 1.1, 9 MK 1.2, 9 UK 1.1, 9 UK 1.2**

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

- sich selbstständig funktional - allgemein und sportartspezifisch - aufwärmen und entsprechende Prozesse funktionsgerecht planen (1)
- ausgewählte Faktoren psycho-physischer Leistungsfähigkeit (u. a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen weiterentwickeln und dies in sportbezogenen Anforderungssituationen - auch unter Druckbedingungen - zeigen (2)
- eine komplexere Entspannungstechnik (z. B. progressive Muskelentspannung) ausführen und deren Funktion und Aufbau beschreiben (3)

**Methodenkompetenz (MK):**

- einen Aufwärmprozess nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten (1)
- grundlegende Methoden zur Verbesserung psycho-physischer Leistungsfaktoren benennen, deren Bedeutung für den menschlichen Organismus unter gesundheitlichen Gesichtspunkten beschreiben sowie einen Handlungsplan für die Verbesserung dieser Leistungsfaktoren (u. a. der Ausdauer) entwerfen und umsetzen (2)

**Urteilskompetenz (UK):**

- ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen - auch unter dem Aspekt der Eigenverantwortung - beurteilen (1)
- gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Körperideale und Verhaltensweisen beurteilen (2)

**Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, a 3, d 1, d 2, d 3, f 1, f 2**

**Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernen (3)

**Leistung (d)**

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (1)
- Methoden zur Leistungssteigerung (2)
- differenziertes Leistungsverständnis (3)

**Gesundheit (f)**

- Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1)
- grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens (2)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich: 2.1</b>	<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>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</i>	<i>E</i>	<i>5.2</i>	<i>8</i>		<i>6</i>

### ***Kleine Spiele variieren – grundlegende Spielfertigkeiten und -fähigkeiten in kleinen Spielen im Wasser entwickeln***

***Kompetenzerwartungen: 6 BWK 2.1, 6 BWK 2.2, 6 MK 2.1, 6 UK 2.1***

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

- grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden. (1)
- kleine Spiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele – auch eigenverantwortlich – fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Kriterien benennen und erläutern. (2)

Methodenkompetenz (MK):

- einfache Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern. (1)

Urteilskompetenz (UK):

- Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten. (1)

***Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: e 1, e 2, e 3, e 4***

**Kooperation und Konkurrenz (e)**

- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)
- soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2)
- (Spiel-)Regeln und deren Veränderungen (3)
- Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u.a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe) (4)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich: 2.2</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg.-Stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<b>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</b>	<b>E</b>	<b>6.1</b>	<b>6</b>		<b>21</b>

## ***Kleine Spiele - allgemeine Spielfähigkeit ausbauen***

***Kompetenzerwartungen: 6 BWK 2.2, 6 BWK 2.3, 6 UK 2.1***

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

- kleine Spiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele - auch eigenverantwortlich - fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Kriterien benennen und erläutern. (2)
- 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. (3)

Urteilskompetenz (UK):

- Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten. (1)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: e 2, e 3, e 4***

**Kooperation und Konkurrenz (e)**

- soziale und organisatorische Aspekte von Mannschaftsbildungsprozessen (2)
- Spielregeln und deren Veränderungen (3)
- Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (4)



<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 2.3</b>	<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>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</i>	<b>E</b>	9.1	8		43

***Was macht die Unterschiede der Spiele aus? - Grundideen und Strukturen verschiedener Spiele - auch aus anderen Kulturen - analysieren, vergleichen und verändern***

***Kompetenzerwartungen: 9 BWK 2.1, 9 BWK 2.2, 9 BWK 2.3, 9 MK 2.1 , 9 UK 2.1***

**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)**

- spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden (1)
- in unterschiedlichen Spielen mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln (2)
- Spiele aus anderen Kulturen vor dem jeweiligen kulturellen Hintergrund einordnen und spielen (3)

**Methodenkompetenz (MK)**

- Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) - auch außerhalb der Sporthalle - initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern (1)

**Urteilskompetenz (UK)**

- Bewegungsspiele - auch aus anderen Kulturen - hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele beurteilen (1)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: e 1, e 2, e 3, e 4***

**Kooperation und Konkurrenz (e)**

- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)
- soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2)
- (Spiel-)Regeln und deren Veränderungen (3)
- Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u.a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe) (4)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 3.1</b>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. des UV</i>
<b>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</b>	<i>A B</i>	<i>5.1</i>	<i>6</i>		<i>9</i>

### ***Laufen über Stock und Stein - Laufen in seiner Vielfalt anwenden***

***Kompetenzerwartungen: 6 BWK 3.1, 6 BWK 3.2, 6 MK 3.1, 6 MK 3.2, 6 UK 3.1***

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

- grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf-, Sprung- und Wurf- ABC) der leichtathletischen Disziplinen ausführen sowie für das Aufwärmen nutzen (1)
- leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigniveau individuell oder teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen (2)

**Methodenkompetenz (MK):**

- leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen (1)
- grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden (2)

**Urteilskompetenz (UK):**

- die individuelle Gestaltung des Lauftempo bei einer Mittelzeitausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen (1)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 3, b 2***

**Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**
- **Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)**

**Bewegungsgestaltung (b)**

- Variationen von Bewegung (u.a.. räumlich, zeitlich, dynamisch) (2)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 3.2</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg. - Stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<b>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</b>	<b>A B</b>	<b>5.1</b>	<b>4</b>		<b>10</b>

***Weitwerfen ... gar nicht so schwer! - Wie weites Werfen gelingen kann!***

***Kompetenzerwartungen: 6 BWK 3.1, 6 BWK 3.2, 6 MK 3.1, 6 MK 3.2, 6 UK 3.2***

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

- grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf-, Sprung- und Wurf- ABC) der leichtathletischen Disziplinen ausführen sowie für das Aufwärmen nutzen (1)
- leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigniveau individuell oder teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen (2)

**Methodenkompetenz (MK):**

- leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen (1)
- grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden (2)

**Urteilskompetenz (UK):**

- die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen (2)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 3, b 1, b 2***

**Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**
- **Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)**

**Bewegungsgestaltung (b)**

- **Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch) (1)**
- **Variationen von Bewegung (u.a. räumlich, zeitlich, dynamisch) (2)**

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 3.3</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg.-Stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<b>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</b>	<b>A C D</b>	<b>5.2</b>	<b>10</b>		<b>16</b>

**Höher, schneller, weiter - sich auf die BJS Leichtathletik vorbereiten und erfolgreich durchführen**

**Kompetenzerwartungen: 6 BWK 3.4, 6 MK 3.1, 6 MK 3.2, 6 UK 3.2**

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

- einen leichtathletischen Dreikampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens durchführen (4)

**Methodenkompetenz (MK):**

- leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen (1)
- grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden (2)

**Urteilskompetenz (UK):**

- die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen (2)

**Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, c 1, c 2, c 3, d 3**

**Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

**Wagnis und Verantwortung (c)**

- Spannung und Risiko (1)
- Emotionen (u.a. Freude, Frustration, Angst) (2)
- Handlungssteuerung (u.a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder -minderung) (3)

**Leistung (d)**

- differenziertes Leistungsverständnis (z.B. relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und -bewertung) (3)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 3.4</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg. -Stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<b>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</b>	<b>A B</b>	<b>6.1</b>	<b>6</b>		<b>18</b>

## ***Große Sprünge machen - Springen in seiner Vielfalt anwenden***

***Kompetenzerwartungen: 6 BWK 3.1, 6 BWK 3.2, 6 M3.1, 6 MK 3.2, 6 UK 3.2***

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

- grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf-, Sprung- und Wurf- ABC) der leichtathletischen Disziplinen ausführen sowie für das Aufwärmen nutzen (1)
- leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitensniveau individuell oder teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen (2)

**Methodenkompetenz (MK):**

- leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen (1)
- grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden (2)

**Urteilskompetenz (UK):**

- die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen (2)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 3, b 1, b 2***

**Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**
- **Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)**

**Bewegungsgestaltung (b)**

- **Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch) (1)**
- **Variationen von Bewegung (u.a. räumlich, zeitlich, dynamisch) (2)**

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 3.5</b>	<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>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</i>	<i>A D F</i>	<i>6.2</i>	<i>4</i>		<i>25</i>

***Ganz schön aus der Pustel? - mit Freude ohne Unterbrechung ausdauernd laufen können***

***Kompetenzerwartungen: 6 BWK 3.3, 6 MK 3.1, 6 MK 3.2, 6 UK 3.1***

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

- beim Laufen eine Mittelzeitausdauerleistung (MZA I bis zu 10 Minuten) gesundheitsorientiert - ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit - erbringen sowie grundlegend körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen beschreiben (3)

Methodenkompetenz (MK):

- leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen (1)
- grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden (2)

Urteilskompetenz (UK):

- die individuelle Gestaltung des Lauftempos bei einer Mittelzeitausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen (1)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, d 1, d 2, d 3, f 2***

**Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**

Leistung (d)

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u. a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)
- Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche) (2)
- differenziertes Leistungsverständnis (z.B. relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und -bewertung) (3)

Gesundheit (f)

- grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens (2)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 3.6</b>	<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>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</i>	<i>A C D</i>	<i>6.2</i>	<i>8</i>		<i>26</i>

***Höher, schneller, weiter - sich auf die BJS Leichtathletik vorbereiten und erfolgreich durchführen***

***Kompetenzerwartungen: 6 BWK 3.4, 6 MK 3.1, 6 MK 3.2, 6 UK 3.2***

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

- einen leichtathletischen Dreikampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens durchführen (4)

Methodenkompetenz (MK):

- leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen (1)
- grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden (2)

Urteilskompetenz (UK):

- die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen (2)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, c 1, c 2, c 3, d 3***

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

Wagnis und Verantwortung (c)

- Spannung und Risiko (1)
- Emotionen (u.a. Freude, Frustration, Angst) (2)
- Handlungssteuerung (u.a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder -minderung) (3)

Leistung (d)

- differenziertes Leistungsverständnis (z.B. relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und -bewertung) (3)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 3.7</b>	<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>
<b>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</b>	<b>A C D</b>	<b>7.1</b>	<b>14</b>		<b>31</b>

***Das hab ich noch nie gemacht! - Hochsprung oder Kugelstoß oder Hürdenlauf als neue Herausforderungen annehmen***

***Kompetenzerwartungen: 9 BWK 3.1, 9 BWK 3.2, 9 MK 3.2***

**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)**

- leichtathletische Disziplinen (Lauf, Sprung, Wurf oder Stoß) auf erweitertem technisch- koordinativem Fertigniveau ausführen und grundlegende Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten in ihrer Funktion erläutern (1)
- eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z. B. Hochsprung, Kugelstoßen) in der Grobform ausführen (2)

**Methodenkompetenz (MK)**

- selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen (2)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, a 3 , c 1, c 2, d 1, d 2***

**Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**
- **Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)**
- **Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)**

**Wagnis und Verantwortung (c)**

- **Spannung und Risiko (1)**
- **Emotionen (u.a. Freude, Frustration, Angst) (2)**

**Leistung (d)**

- **Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungsvoraussetzung wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)**
- **differenziertes Leistungsverständnis (z.B. relative und absolute, normierte und nicht-normierte Leistungsmessung und -bewertung) (2)**



<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 3.8</b>	<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>
<b>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</b>	<b>A D</b>	<i>7.2</i>	<i>10</i>		<i>36</i>

### ***Explosivität - Schlagball oder Speerwurf oder Sprint als schnellkräftige Bewegungsherausforderung***

***Kompetenzerwartungen: 9 BWK 3.1, 9 BWK 3.2, 9 MK 3.2***

**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)**

- leichtathletische Disziplinen (Lauf, Sprung, Wurf oder Stoß) auf erweitertem technisch- koordinativem Fertigkeiteniveau ausführen und grundlegende Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten in ihrer Funktion erläutern (1)
- eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z. B. Hochsprung, Kugelstoßen) in der Grobform ausführen (2)

**Methodenkompetenz (MK)**

- selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen (2)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, a 3 , d 2***

**Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**
- **Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)**
- **Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)**

**Leistung (d)**

- **Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche) (2)**

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 3.9</b>	<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>
<b>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</b>	<b>A C D</b>	8.1	12		37

***Das hab ich noch nie gemacht! - Hochsprung oder Kugelstoß oder Hürdenlauf als neue Herausforderungen annehmen***

***Kompetenzerwartungen: 9 BWK 3.1, 9 BWK 3.2, 9 MK 3.2***

**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)**

- leichtathletische Disziplinen (Lauf, Sprung, Wurf oder Stoß) auf erweitertem technisch- koordinativem Fertigniveau ausführen und grundlegende Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten in ihrer Funktion erläutern (1)
- eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z. B. Hochsprung, Kugelstoßen) in der Grobform ausführen (2)

**Methodenkompetenz (MK)**

- selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen (2)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, a 3 , c 1, c 2, d 1, d 2***

**Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)

**Wagnis und Verantwortung (c)**

- Spannung und Risiko (1)
- Emotionen (u.a. Freude, Frustration, Angst) (2)

**Leistung (d)**

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungsvoraussetzung wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)
- differenziertes Leistungsverständnis (z.B. relative und absolute, normierte und nicht-normierte Leistungsmessung und -bewertung) (2)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 3.10</b>	<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>
<b>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</b>	<b>D E</b>	8.2	10		41

***Wir messen uns in einem selbst zusammengestellten Wettkampf - einen leichtathletischen Mannschaftswettkampf planen, durchführen und auswerten***

***Kompetenzerwartungen: 9 BWK 3.1, 9 BWK 3.4, 9 MK 3.1, 9 MK 3.2, 9 UK 3.1***

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- leichtathletische Disziplinen (Lauf, Sprung, Wurf oder Stoß) auf erweitertem technisch- koordinativem Fertigkeiteniveau ausführen und grundlegende Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten in ihrer Funktion erläutern (1)
- einen weiteren leichtathletischen Mehrkampf (z. B. Biathlon, Triathlon) einzeln oder in der Mannschaft unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampfverhaltens durchführen (4)

Methodenkompetenz (MK)

- leichtathletische Wettkampffregeln erläutern und gemeinsam einen leichtathletischen Mehrkampf für die eigene Lerngruppe organisieren sowie dessen Umsetzung auswerten (1)
- selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen (2)

Urteilskompetenz (UK)

- die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen (1)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: d 1, d 2, d 3, e 4***

**Leistung (d)**

- **Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u. a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)**
- **Methoden zur Leistungssteigerung (2)**
- **Differenziertes Leistungsverständnis (relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und -bewertung) (3)**

Kooperation und Konkurrenz (e)

- **Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u. a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe) (4)**

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 3.11</b>	<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>
<b>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</b>	<b>A D F</b>	9.1	6		42

## ***Fit und gesund! - ausdauerndes Laufen systematisch verbessern***

### ***Kompetenzerwartungen: 9 BWK 3.3, 9 MK 3.2, 9 UK 3.1***

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

- beim Laufen eine Langzeitausdauerleistung (LZA I bis 30 Minuten) gesundheitsorientiert - ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit - erbringen (3)

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

- selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen (2)

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

- die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen (1)

### ***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, d 1, d 2, d 3, f 2, f 3***

#### **Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- Körpererfahrung und Körperempfindung (1)

#### **Leistung (d)**

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u. a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)
- Methoden zur Leistungssteigerung (2)
- differenziertes Leistungsverständnis (z.B. relative und absolute, normierte und nicht-normierte Leistungsmessung und -bewertung) (3)

#### **Gesundheit (f)**

- grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens (2)
- unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive (3)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 3.12</b>	<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>
<b>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</b>	<b>A C D</b>	9.2	8		48

***Das hab ich noch nie gemacht! - Hochsprung oder Kugelstoß oder Hürdenlauf als neue Herausforderungen annehmen (nach Möglichkeit eine Disziplin, die in 7.1 und 8.1 noch nicht erlernt wurde)***

***Kompetenzerwartungen: 9 BWK 3.1, 9 BWK 3.2, 9 MK 3.2***

**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)**

- leichtathletische Disziplinen (Lauf, Sprung, Wurf oder Stoß) auf erweitertem technisch- koordinativem Fertigniveau ausführen und grundlegende Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten in ihrer Funktion erläutern (1)
- eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z. B. Hochsprung, Kugelstoßen) in der Grobform ausführen (2)

**Methodenkompetenz (MK)**

- selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen (2)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, a 3 , c 1, c 2, d 1, d 2***

**Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**
- **Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)**
- **Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)**

**Wagnis und Verantwortung (c)**

- **Spannung und Risiko (1)**
- **Emotionen (u.a. Freude, Frustration, Angst) (2)**

**Leistung (d)**

- **Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungsvoraussetzung wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)**
- **differenziertes Leistungsverständnis (z.B. relative und absolute, normierte und nicht-normierte Leistungsmessung und -bewertung) (2)**

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 4.1</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg. - Stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<b>Bewegen im Wasser - Schwimmen</b>	<b>A</b>	<b>5.1</b>	<b>8</b>		<b>1</b>

## ***Kunststücke im Wasser - grundlegende Erfahrungen zur Wasserbewältigung als Voraussetzung für sicheres Schwimmen nutzen***

### ***Kompetenzerwartungen: 6 BWK 4.1, 6 MK 4.1***

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

- 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-kordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen (1)

Methodenkompetenz (MK):

- einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten (1)

### ***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, a 3***

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 4.2</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg.-Stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<b>Bewegen im Wasser - Schwimmen</b>	<b>A</b>	<b>5.1</b>	<b>24</b>		<b>2</b>

**Vom Bauch auf den Rücken - beim Erlernen des Rückenschwimmens die eigene Wassersicherheit verbessern**

**Kompetenzerwartungen: 6 BWK 4.1, 6 BWK 4.2, 6 MK 4.1**

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

- 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-kordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen (1)
- eine Wechselzug- oder eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technisch-kordinativ grundlegendem Niveau ausführen (2)

**Methodenkompetenz (MK):**

- einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten (1)

**Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, a 3**

**Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 4.3</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg. -Stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<b>Bewegen im Wasser - Schwimmen</b>	<b>A C</b>	<b>5.1</b>	<b>8</b>		<b>3</b>

## ***Wasserspringen ohne Angst und Übermut! - durch vielfältige Sprünge seine Grenzen ausloten***

***Kompetenzerwartungen: 6 BWK 4.4, 6 MK 4.1, 6 MK 4.2, 6 UK 4.1***

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

- das Springen und Tauchen in unterschiedlichen Situationen (u. a. Sportschwimmen, Rettungsschwimmen) funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen (4)

**Methodenkompetenz (MK):**

- einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten (1)
- Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z. B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden (2)

**Urteilskompetenz (UK):**

- Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen (1)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, c 1, c 2, c 3***

**Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

**Wagnis und Verantwortung (c)**

- Spannung und Risiko (1)
- Emotionen (z.B. Freude, Frustration, Angst) (2)
- Handlungssteuerung (u.a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder -minderung) (3)



<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 4.4</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg. - Stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<b>Bewegen im Wasser - Schwimmen</b>	<b>A C</b>	<b>5.2</b>	<b>10</b>		<b>4</b>

***Tauchen! - sich unter Wasser orientieren und zunehmend sicher bewegen.***

***Kompetenzerwartungen: 6 BWK 4.1, 6 BWK 4.4, 6 MK 4.1, 6 UK 4.1***

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

- 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-kordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen (1)
- das Springen und Tauchen in unterschiedlichen Situationen (u. a. Sportschwimmen, Rettungsschwimmen) funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen (4)

**Methodenkompetenz (MK):**

- einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten (1)

**Urteilskompetenz (UK):**

- Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen (1)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 3, c 2, c 3***

**Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**
- **Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)**

**Wagnis und Verantwortung (c)**

- **Emotionen (z. B. Freude, Frustration, Angst) (2)**
- **Handlungssteuerung (u. a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder -minderung) (3)**

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 4.5</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg.-Stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<b>Bewegen im Wasser - Schwimmen</b>	<b>D F</b>	<b>5.2</b>	<b>14</b>		<b>5</b>

***Fit und leistungsstark - in einer selbst gewählten Schwimmtechnik ausdauernd schwimmen können.***

***Kompetenzerwartungen: 6 BWK 4.3, 6 UK 4.1***

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

- eine Mittelzeitausdauerleistung (MZA I bis zu 10 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert - ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit - erbringen (3)

Urteilskompetenz (UK):

- Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen (1)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: d 1, d 2, d 3, f 2, f 3***

**Leistung (d)**

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u. a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)
- Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche) (2)
- differenziertes Leistungsverständnis (z.B. relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und -bewertung) (3)

**Gesundheit (f)**

- grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens (2)
- unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive (3)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 4.6</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg.-Stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<b>Bewegen im Wasser - Schwimmen</b>	<b>D</b>	<b>5.2</b>	<b>8</b>		<b>7</b>

## **Erwerb des Schwimabzeichens**

**Kompetenzerwartungen: 6 BWK 4.2, 6 BWK 4.3, 6 BWK 4.4, 6 MK 4.1, 6 UK 4.1**

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

- eine Wechselzug- oder eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau ausführen. (2)
- eine Mittelzeitausdauerleistung (MZA I bis zu 10 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert - ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit - erbringen. (3)
- das Springen und Tauchen in unterschiedlichen Situationen (u. a. Sportschwimmen, Rettungsschwimmen) funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen. (4)

Methodenkompetenz (MK):

- einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten. (1)

Urteilskompetenz (UK):

- Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen. (1)

**Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: d 1**

**Leistung (d)**

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 4.7</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg.-Stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<b>Bewegen im Wasser - Schwimmen</b>	<b>A D</b>	<b>7</b>	<b>20</b>		<b>27</b>

**„Ich will besser werden!“ – Schwimmtechniken mit Start und Wende sicher schwimmen können.**

**Kompetenzerwartungen: 9 BWK 4.1, 9 BWK 4.2**

**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)**

- technisch-koodinative Elemente des Schwimmens in der Bauch- und Rückenlage sicher anwenden (1)
- eine Wechselzug- und eine Gleichzugtechnik unter Berücksichtigung der Atemtechnik einschließlich Start und Wende sicher ausführen sowie Bewegungsmerkmale der ausgewählten Schwimmtechniken beschreiben, einzelnen Phasen zuordnen und in ihrer Funktion erläutern (2)

**Inhaltsfeld/er - zentrale Inhalte: a 1, a 2, a 3, d 1, d 2**

**Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**
- **Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)**
- **Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)**

**Leistung (d)**

- **Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u. a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)**
- **Methoden zur Leistungssteigerung (2)**

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 4.8</b>	<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>
<b>Bewegen im Wasser - Schwimmen</b>	<b>D F</b>	7	8		28

***Das eigene Schwimmtraining individuell gestalten - sich Ausdauerziele setzen und diese beharrlich verfolgen.***

***Kompetenzerwartungen: 9 BWK 4.1, 9 BWK 4.2, 9 BWK 4.3, 9 MK 4.1, 9 UK 4.1***

**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)**

- technisch-koordinative Elemente des Schwimmens in der Bauch- und Rückenlage sicher anwenden (1)
- eine Wechselzug- und eine Gleichzugtechnik unter Berücksichtigung der Atemtechnik einschließlich Start und Wende sicher ausführen sowie Bewegungsmerkmale der ausgewählten Schwimmtechniken beschreiben, einzelnen Phasen zuordnen und in ihrer Funktion erläutern (2)
- eine Langzeitausdauerbelastung (LZA I bis 30 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert - ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit - erbringen (3)

**Methodenkompetenz (MK)**

- grundlegende Merkmale ausdauernden Schwimmens erläutern und sich auf eine zu erbringende leistungs- oder gesundheitsbezogene Ausdauerfähigkeit beim Schwimmen selbstständig vorbereiten (1)

**Urteilskompetenz (UK)**

- die eigene Ausdauerleistungsfähigkeit beim Schwimmen nach ausgewählten Kriterien (z. B. Gesundheitsaspekt, Leistungsaspekt) beurteilen (1)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: d 1, d 2, f 2, f 3***

**Leistung (d)**

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)
- Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche) (2)

**Gesundheit (f)**

- **Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens (2)**
- **unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive (3)**

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 4.9</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</i>	<b>A F</b>	7	4		29

*Sich selbst retten können - Gefahren im Wasser sicher begegnen.*

*Kompetenzerwartungen: 9.BWK 4.4, 9 UK 4.1*

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- Maßnahmen zur Selbstrettung und einfache Formen der Fremdrettung benennen, erläutern und anwenden (4)

Urteilskompetenz (UK)

- die eigene Ausdauerleistungsfähigkeit beim Schwimmen nach ausgewählten Kriterien (z. B. Gesundheitsaspekt, Leistungsaspekt) beurteilen (1)

*Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, f 1, f 2, f 3*

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

Gesundheit (f)

- Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1)
- Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens (2)
- unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive (3)

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 4.10</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</i>	<b>D</b>	7	8		30

## ***Erwerb des Schwimmbadzeichens in Gold***

***Kompetenzerwartungen: 9 BWK 4.1, 9 BWK 4.3, 9 BWK 4.4***

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- technisch-kordinative Elemente des Schwimmens in der Bauch- und Rückenlage sicher anwenden (1)
- eine Langzeitausdauerbelastung (LZA I bis 30 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert - ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit - erbringen (3)
- Maßnahmen zur Selbstrettung und einfache Formen der Fremdrettung benennen, erläutern und anwenden (4)

***Inhaltsfeld/er - zentrale Inhalte: d 1***

Leistung (d)

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u. a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 5.1</b>	<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 an Geräten - Turnen</i>	<b>A B</b>	5.2	16		14

***Rolle, Handstand, Rad - grundlegende Bewegungsfertigkeiten am Boden für die Gestaltung einer Kür nutzen.***

***Kompetenzerwartungen: 6 BWK 5.1, 6 BWK 5.2, 6 BWK 5.3, 6 MK 5.1, 6 MK 5.2, 6 UK 5.1***

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

- eine für das Turnen grundlegende Muskel- und Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten (1)
- technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen (u. a. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben (2)
- am Boden, Sprunggerät, Reck oder Barren, Bank oder Balken in der Grobform spielerisch oder leistungsbezogen rollen, stützen, balancieren, springen, hängen und schwingen sowie Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten oder Gerätekombinationen verbinden (3)

**Methodenkompetenz (MK):**

- Turngeräte sicher auf- und abbauen, den Unterrichts- und Übungsprozess beim Turnen durch sicherheitsbewusstes Verhalten aufrecht erhalten sowie kooperativ beim Bewegen an Geräten Hilfen geben (1)
- sich in turnerischen Lern- und Übungsprozessen auf fachsprachlich grundlegendem Niveau verständigen (2)

**Urteilskompetenz (UK):**

- turnerische Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien (z. B. Schwierigkeit, Ausführungsqualität) bewerten (1)

***Inhaltsfeld/er - Inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 3, b 1***

**Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**
- **Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)**

**Bewegungsgestaltung (b)**

- **Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch) (1)**



<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 5.2</b>	<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>
<b>Bewegen an Geräten - Turnen</b>	<b>A C</b>	6.2	14		22

***Schwingen, Stützen und Springen - an unterschiedlichen Turngeräten sicher turnen.***

***Kompetenzerwartungen: 6 BWK 5.1, 6 BWK 5.2, 6 BWK 5.4, 6 MK 5.1, 6 MK 5.2***

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

- eine für das Turnen grundlegende Muskel- und Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten (1)
- technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen (u. a. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben (2)
- in turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln sowie Kriterien für sicherheits- und gesundheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden (4)

**Methodenkompetenz (MK):**

- Turngeräte sicher auf- und abbauen, den Unterrichts- und Übungsprozess beim Turnen durch sicherheitsbewusstes Verhalten aufrecht erhalten sowie kooperativ beim Bewegen an Geräten Hilfen geben (1)
- sich in turnerischen Lern- und Übungsprozessen auf fachsprachlich grundlegendem Niveau verständigen (2)

***Inhaltsfeld/er - Inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, c 2, c 3***

**Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)

**Wagnis und Verantwortung (c)**

- Emotionen (z. B. Freude, Frustration, Angst) (2)
- Handlungssteuerung (u. a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder -minderung) (3)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 5.3</b>	<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>
<b>Bewegen an Geräten - Turnen</b>	<i>A C</i>	<i>9.1</i>	<i>14</i>		<i>45</i>

***Le Parkour - Hindernisse in einem selbstgestalteten Geräteparcours mit akrobatischen Kunststücken kreativ, schnell und sicher überwinden.***

***Kompetenzerwartungen: 9 BWK 5.1, 9 BWK 5.2, 9 BWK 5.3, 9 BWK 5.4, 9 MK 5.1, 9 MK 5.2, 9 MK 5.3, 9 UK 5.1, 9 UK 5.2***

**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BKW)**

- An Turngeräten (u. a. Boden, Sprunggerät, Reck oder Stufenbarren, Balken oder Parallelbarren) oder Gerätekombinationen turnerische Bewegungen auf technisch-koodinativ grundlegendem Niveau normungebunden oder normgebunden ausführen und verbinden (1)
- an ihre individuelle Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen (2)
- eine turnerische oder akrobatische Gruppengestaltung kooperations- und teamorientiert entwickeln, einüben und präsentieren sowie dazu Ausführungs- und Gestaltungskriterien benennen (3)
- Zwischen Sicherheitsstellung und Hilfeleistung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und deren Funktionen erläutern (4)

**Methodenkompetenz (MK)**

- in Gruppen selbstständig, aufgabenorientiert und sozial verträglich üben und für sich und andere verantwortlich Aufgaben im Lern- und Übungsprozess übernehmen (1)
- Bewegungsgestaltungen und -kombinationen zusammenstellen und präsentieren (2)
- sich in turnerischen Übungs- und Lernprozessen fachsprachlich situationsangemessen verständigen sowie grundlegende methodische Prinzipien des Lernens und Übens turnerischer Bewegungen erläutern (3)

**Urteilskompetenz (UK)**

- Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-koodinativer Leistungsfähigkeit beurteilen (1)
- eine Präsentation - allein oder in der Gruppe - nach ausgewählten Kriterien bewerten (2)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, c 1, c 2, c 3***

**Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**
- **Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)**

**Wagnis und Verantwortung (c)**

- **Spannung und Risiko (1)**
- **Emotionen (z. B. Freude, Frustration, Angst) (2)**
- **Handlungssteuerung (u. a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder -minderung) (3)**

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 6.1</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg. - Stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<i>Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</i>	<i>B C E</i>	<i>5.1</i>	<i>6</i>		<i>13</i>

## ***Akrobatik - Partner- und Gruppenpyramiden***

### ***Kompetenzerwartungen: 6 BWK 6.1, 6 BWK 6.2, 6 BWK 6.3, 6 MK 6.1, 6 MK 6.2, 6 UK 6.1***

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

- technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit und ohne Handgerät anwenden und beschreiben (1)
- grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u. a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung) wahrnehmen und in Bewegungsgestaltungen (u. a. Gymnastik und Tanz oder Pantomime) allein oder in der Gruppe anwenden (2)
- grundlegende Aufstellungsformen und Formationen anwenden und beschreiben (3)

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

- durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder Gestaltungsaufgaben lösen (1)
- einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen präsentieren (2)

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

- einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen nach ausgewählten Kriterien bewerten (1)

### ***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: b 1, b 2, c 1, c 2, c 3, e 1***

#### ***Bewegungsgestaltung (b)***

- Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch) (1)
- Variationen von Bewegungen (u.a räumlich, zeitlich, dynamisch) (2)

#### ***Wagnis und Verantwortung (c)***

- Spannung und Risiko (1)
- Emotionen (u.a. Freude, Frustration, Angst) (2)
- Handlungssteuerung (u.a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder -minderung) (3)

#### ***Kooperation und Konkurrenz (e)***

- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 6.2</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg. - Stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<i>Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</i>	<b>B E F</b>	6.1	8		20

### ***Hip-Hop, Breakdance und Co. - gemeinsam Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen.***

***Kompetenzerwartungen: 6 BWK 6.1, 6 BWK 6.2, 6 BWK 6.3, 6 MK 6.1, 6 MK 6.2, 6 UK 6.1***

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

- technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewehens mit und ohne Handgerät anwenden und beschreiben (1)
- grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u. a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung) wahrnehmen und in Bewegungsgestaltungen (u. a. Gymnastik und Tanz oder Pantomime) allein oder in der Gruppe anwenden (2)
- grundlegende Aufstellungsformen und Formationen anwenden und beschreiben (3)

**Methodenkompetenz (MK):**

- durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder Gestaltungsaufgaben lösen (1)
- einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen präsentieren (2)

**Urteilskompetenz (UK):**

- einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen nach ausgewählten Kriterien bewerten (1)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: b 1, b 3, e 1, e 2, f 3***

**Bewegungsgestaltung (b)**

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**
- **Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und -objekte (3)**

**Kooperation und Konkurrenz (e)**

- **Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)**
- **soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2)**

**Gesundheit und Gesundheitsverständnis (f)**

- **unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive (3)**

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 6.3</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg. -Stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<i>Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</i>	<b>B F</b>	7.2	10		35

**„Fit in Form“ - tänzerische und gymnastische Elemente für eine Funktions- und Fitness-Gymnastik nutzen.**

**Kompetenzerwartungen: 9 BWK 6.1, 9 BWK 6.2, 9 BWK 6.3, 9 BWK 6.4, 9 MK 6.1, 9 UK 6.1**

**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)**

- ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewegens - auch in der Gruppe - strukturgerecht ausführen und durch Erhöhung des Schwierigkeitsgrades oder durch Erhöhung der Komplexität verändern (1)
- in eigenen Bewegungsgestaltungen erweiterte Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsdynamik, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung) - auch in der Gruppe - anwenden und zielgerichtet variieren (2)
- Objekte oder Materialien in das ästhetisch-gestalterische Bewegungshandeln integrieren (3)
- eine Fitnessgymnastik in der Gruppe nach vorgegebenen Kriterien präsentieren und grundlegende Merkmale und Formen erläutern (4)

**Methodenkompetenz (MK)**

- ausgehend von vorgegebenen Gestaltungsanlässen oder -themen Kompositionen kriteriengeleitet - allein oder in der Gruppe - entwickeln und präsentieren sowie zentrale Ausführungskriterien (z. B. Synchronität, Bewegungsfluss) beschreiben und erläutern (1)

**Urteilskompetenz (UK)**

- die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen (1)

**Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: b 1, b 2, f 2, f 3**

**Bewegungsgestaltung (b)**

- Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch) (1)
- Variationen von Bewegung (z. B. räumlich, zeitlich, dynamisch) (2)

**Gesundheit (f)**

- **Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens (2)**
- **unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive (3)**

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 6.4</b>	<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</i>	<b>B</b>	8.1	12		39

***Moderne Tanzformen (z.B Jazz-Dance, Hip Hop) - eine in Gruppen erarbeitete Choreographie präsentieren und bewerten.***

***Kompetenzerwartungen: 9 BWK 6.1, 9 BWK 6.2, 9 MK 6.1, 9 UK 6.1, 9 UK 6.2***

**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)**

- ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewegens - auch in der Gruppe - strukturgerecht ausführen und durch Erhöhung des Schwierigkeitsgrades oder durch Erhöhung der Komplexität verändern (1)
- in eigenen Bewegungsgestaltungen erweiterte Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsdynamik, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung) - auch in der Gruppe - anwenden und zielgerichtet variieren (2)

**Methodenkompetenz (MK)**

- ausgehend von vorgegebenen Gestaltungsanlässen oder -themen Kompositionen kriteriengeleitet - allein oder in der Gruppe - entwickeln und präsentieren sowie zentrale Ausführungskriterien (z. B. Synchronität, Bewegungsfluss) beschreiben und erläutern (1)

**Urteilskompetenz (UK)**

- die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen (1)
- bewegungsbezogene Klischees (u. a. Geschlechterrollen) in diesem Bewegungsfeld beurteilen (2)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: b 1, b 2, b3***

**Bewegungsgestaltung (b)**

- Grundprinzipien und Formen von Bewegung (1)
- Gestaltungsformen und -kriterien (2)
- Gestaltungsanlässe, Gestaltungsth und -objekte (3)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich: 7.1</b>	<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>Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</i>	<i>A D E</i>	<i>5.1</i>	<i>12</i>		<i>12</i>

### ***Beim Rott-Pokal gewinnen - Spielfähigkeit im Fußball entwickeln***

***Kompetenzerwartungen: 6 BWK 7.1, 6 BWK 7.3, 6 BWK 7.4, 6 MK 7.1, 6 UK 7.1***

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

- grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern. (1)
- grundlegende Spielregeln anwenden und ihre Funktion erklären. (3)
- ein großes Mannschaftsspiel und ein Partnerspiel in vereinfachten Formen mit und gegeneinander sowie fair und mannschaftsdienlich spielen. (4)

Methodenkompetenz (MK):

- einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und in der Praxis anwenden. (1)

Urteilskompetenz (UK):

- Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen. (1)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, a 3, d 1, e 1, e 2***

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)

Leistung

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)

Kooperation und Konkurrenz (e)

- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)
- soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich: 7.2</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg. - Stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<b>Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</b>	<b>A E</b>	<b>5.2</b>	<b>10</b>		<b>15</b>

## **Handball - Im Team miteinander und gegeneinander spielen**

**Kompetenzerwartungen: 6 BWK 7.1, 6 BWK 7.2, 6 BWK 7.4, 6 MK 7.1, 6 MK 7.2, 6 UK 7.1**

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

- grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern. (1)
- sich in einfachen Handlungssituationen über die Wahrnehmung von Raum und Spielgerät sowie Mitspielerinnen bzw. Mitspielern und Gegnerinnen bzw. Gegnern taktisch angemessen verhalten. (2)
- ein großes Mannschaftsspiel und ein Partnerspiel in vereinfachten Formen mit und gegeneinander sowie fair und mannschaftsdienlich spielen. (4)

**Methodenkompetenz (MK):**

- einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und in der Praxis anwenden. (1)
- grundlegende spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden. (2)

**Urteilskompetenz (UK):**

- Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen. (1)

**Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, a 3, e 1, e 2**

**Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**
- **Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)**
- **Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)**

**Kooperation und Konkurrenz (e)**

- **Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)**
- **soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2)**



<b>Bewegungsfeld/Sportbereich: 7.3</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg. - Stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<b>Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</b>	<b>A E</b>	<b>6.1</b>	<b>12</b>		<b>19</b>

### ***Spielidee in den Rückschlagspielen am Beispiel Volleyball anwenden und verstehen***

**Kompetenzerwartungen: 6 BWK 7.1, 6 BWK 7.3, 6 MK 7.1, 6 UK 7.1**

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

- grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern. (1)
- grundlegende Spielregeln anwenden und ihre Funktion erklären. (3)

**Methodenkompetenz (MK):**

- einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und in der Praxis anwenden. (1)

**Urteilskompetenz (UK):**

- Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen. (1)

**Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, a 3, e 1, e 2, e 3**

**Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**
- **Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)**
- **Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)**

**Kooperation und Konkurrenz (e)**

- **Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)**
- **soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2)**
- **(Spiel-)Regeln und deren Veränderungen (3)**

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich: 7.4</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg. - Stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<b>Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</b>	<b>A E</b>	<b>6.2</b>	<b>10</b>		<b>23</b>

## ***Basketball spielen in verschiedenen Varianten - Spiele in kleinen Gruppen (u.a. Streetball)***

**Kompetenzerwartungen: 6 BWK 7.1, 6 BWK 7.3, 6 BWK 7.4, 6 MK 7.1, 6 UK 7.1**

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

- grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern. (1)
- grundlegende Spielregeln anwenden und ihre Funktion erklären. (3)
- ein großes Mannschaftsspiel und ein Partnerspiel in vereinfachten Formen mit und gegeneinander sowie fair und mannschaftsdienlich spielen. (4)

**Methodenkompetenz (MK):**

- einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und in der Praxis anwenden. (1)

**Urteilskompetenz (UK):**

- Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen. (1)

**Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, a 3, e 1, e 2, e 3**

**Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)

**Kooperation und Konkurrenz (e)**

- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)
- soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2)
- (Spiel-)Regeln und deren Veränderungen (3)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 7.5</b>	<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>
<b>Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</b>	<b>A</b>	7.1	12		32

### ***Badminton - Grundtechniken erproben und Spielfähigkeit entwickeln.***

***Kompetenzerwartungen: 9 BWK 7.1, 9 MK 7.1, 9 UK 7.1***

**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)**

- sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren (1)

**Methodenkompetenz (MK)**

- Abbildungen von Spielsituationen (z.B. Foto, Film) erläutern (1)

**Urteilskompetenz (UK)**

- die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen (1)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, a 3***

**Bewegungsstruktur und Bewegungslernen**

- Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 7.6</b>	<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>
<b>Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</b>	<b>DE</b>	7.2	14		34

***Gegeneinander spielen und gewinnen wollen - das Handballspiel regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen.***

***Kompetenzerwartungen: 9 BWK 7.1, 9 BWK 7.2, 9 BWK 7.3, 9 MK 7.2, 9 MK 7.3, 9 UK 7.1***

**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)**

- sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren (1)
- das jeweils ausgewählte große Mannschafts- und Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern (2)
- konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden (3)

**Methodenkompetenz (MK)**

- spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden (2)
- Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen (3)

**Urteilskompetenz (UK)**

- die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen (1)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: d 1, d 2, e 1, e 2***

**Leistung (d)**

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u. a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)
- Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche) (2)

**Kooperation und Konkurrenz (e)**

- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)
- soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2)

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 7.7</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>Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</i>	<b>E</b>	8.1	12		38

### ***Volleyball - Grundtechniken erweitern und Spielfähigkeit vertiefen.***

***Kompetenzerwartungen: 9 BWK 7.1, 9 BWK 7.2, 9 BWK 7.3, 9 MK 7.1, 9 MK 7.2, 9 UK 7.1, 9 UK 7.2***

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

- sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren (1)
- das jeweils ausgewählte große Mannschafts- und Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern (2)
- konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden (3)

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

- Abbildungen von Spielsituationen (z.B. Foto, Film) erläutern (1)
- spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden (2)

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

- die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen (1)
- den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen (2)

### ***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: e 1***

#### ***Kooperation und Konkurrenz (e)***

- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 7.8</b>	<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>
<b>Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</b>	<b>D E</b>	8.2	14		40

***Gegeneinander spielen und gewinnen wollen - das Basketballspiel regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen.***

***Kompetenzerwartungen: 9 BWK 7.1, 9 BWK 7.2, 9 BWK 7.3, 9 MK 7.2, 9 MK 7.3, 9 UK 7.1***

**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)**

- sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren (1)
- das jeweils ausgewählte große Mannschafts- und Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern (2)
- konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden (3)

**Methodenkompetenz (MK)**

- spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden (2)
- Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen (3)

**Urteilskompetenz (UK)**

- die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen (1)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: d 1, d 2, e 1, e 2***

**Leistung (d)**

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u. a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)
- Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche) (2)

**Kooperation und Konkurrenz (e)**

- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)
- soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2)

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 7.9</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>Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</i>	<b>A</b>	9.1	10		44

## ***Badminton - Grundtechniken erproben und Spielfähigkeit vertiefen***

***Kompetenzerwartungen: 9 BWK 7.2, 9 MK 7.3, 9 UK 7.2***

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- das jeweils ausgewählte große Mannschafts- und Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern (2)

Methodenkompetenz (MK)

- Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen (3)

Urteilskompetenz (UK)

- den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen (2)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, a 3***

**Bewegungsstruktur und Bewegungslernen**

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**
- **Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)**
- **Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)**

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 7.10</b>	<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>
<b>Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</b>	<b>DE</b>	9.2	14		46

***Gegeneinander spielen und gewinnen wollen - das Volleyballspiel regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen.***

***Kompetenzerwartungen: 9 BWK 7.1, 9 BWK 7.2, 9 BWK 7.3, 9 MK 7.2, 9 MK 7.3, 9 UK 7.1***

**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)**

- sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren (1)
- das jeweils ausgewählte große Mannschafts- und Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern (2)
- konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden (3)

**Methodenkompetenz (MK)**

- spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden (2)
- Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen (3)

**Urteilskompetenz (UK)**

- die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen (1)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: d 1, d 2, e 1, e 2***

**Leistung (d)**

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u. a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)
- Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche) (2)

**Kooperation und Konkurrenz (e)**

- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)
- soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2)



<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 8.1</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg. - Stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<i>Gleiten, Fahren, Rollen</i>	<i>A C F</i>	<i>5.2</i>	<i>4</i>		<i>17</i>

## **Projekt (Schlittschuhlaufen, Skifreizeit o.ä.)**

### **Kompetenzerwartungen: 6 BWK 8.1, 6 BWK 8.2, 6 MK 8.1, 6 UK 8.1**

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

- sich mit Gleit- oder Fahr- oder Rollgeräten fortbewegen, Hindernisse geschickt umfahren sowie situations- und sicherheitsbewusst beschleunigen und bremsen (1)
- Bewegungsabläufe beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter ökonomischen und gestalterischen Aspekten ausführen sowie dabei eigene Fähigkeiten und Grenzen berücksichtigen (2)

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

- grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen beschreiben und verlässlich einhalten (1)

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

- Gefahrenmomente beim Gleiten oder Fahren oder Rollen für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen (1)

### **Inhaltsfeld/er - Inhaltliche Schwerpunkte: a 1, c 1, c 2, f 1**

#### **Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**

#### **Wagnis und Verantwortung (c)**

- Spannung und Risiko (1)
- Emotionen (z. B. Freude, Frustration, Angst) (2)

#### **Gesundheit (f)**

- Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 8.2</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg.-Stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<i>Gleiten, Fahren, Rollen</i>	<i>A C F</i>	<i>9.2</i>	<i>4</i>		<i>49</i>

### **Projekt (Schlittschuhlaufen, Skifreizeit, Wasserski o.ä.)**

#### **Kompetenzerwartungen: 9 BWK 8.1, 9 BWK 8.2, 9 MK 8.1, 9 UK 8.1, 9 UK 8.2**

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

- sich in komplexen Bewegungssituationen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter Wahrnehmung der Auswirkungen und Anforderungen von Material, Geschwindigkeit, Raum oder Gelände im dynamischen Gleichgewicht fortbewegen und zentrale Bewegungsmerkmale erläutern (1)
- technisch-koordinative Fertigkeiten beim Gleiten oder Fahren oder Rollen sicherheits- und geländeangepasst ausführen, Sicherheitsaspekte beschreiben und Möglichkeiten der Bewegungshilfe und Bewegungssicherung erläutern. (2)

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

- Beim Gleiten oder Fahren oder Rollen allein und in der Gruppe sportartspezifische Vereinbarungen (z.B. Pistenregeln, Aufstellungsformen beim Skilaufen, Ruderkommandos, Straßenverkehrsregeln) erläutern und anwenden. (1)

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

- die situativen Anforderungen (z.B. durch Sportgerät, Raum, Gelände, Witterung) an das eigene Leistungsvermögen und das emotionale Empfinden beurteilen.(1)
- Sinnzusammenhänge beim Gleiten oder Fahren oder Rollen in (z.B. als Freizeit- und Naturerlebnis, als Gruppenerlebnis, als Bewegungsgestaltung sowie unter Leistungs- bzw. Wagnisaspekten) unterscheiden und beurteilen (2)

#### **Inhaltsfeld/er – Inhaltliche Schwerpunkte: a 1, c 1, c 2, f 1**

##### **Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**

##### **Wagnis und Verantwortung (c)**

- Spannung und Risiko (1)
- Emotionen (z. B. Freude, Frustration, Angst) (2)

##### **Gesundheit (f)**

- Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 9.1</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg. - Stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<b>Ringens und Kämpfen - Zweikampfsport</b>	<b>A E</b>	<b>5.1</b>	<b>6</b>		<b>11</b>

***Fairness bei Gruppen-/Partnerkämpfen - Zweikämpfe spielerisch vorbereiten und beim Gegeneinander kooperieren***

***Kompetenzerwartungen: 6 BWK 9.1, 6 BWK 9.2, 6 MK 9.1, 6 MK 9.2, 6 UK 9.1***

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

- normungebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen (1)
- sich regelgerecht und fair in Kampfsituationen verhalten und grundlegende Regeln dafür erläutern (2)

Methodenkompetenz (MK):

- grundlegende Regeln, Strategien und Verfahren in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden (1)
- durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von Techniken zum Erfolg verhelfen (2)

Urteilskompetenz (UK):

- einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten (1)

***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, e 1, e 3***

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

Kooperation und Konkurrenz (e)

- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)
- (Spiel-)Regeln und deren Veränderungen (3)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich 9.2</b>	<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>
<b>Ringens und Kämpfen - Zweikampfsport</b>	<b>A C E</b>	9.2	10		47

## ***Festhalten und Befreien - Lösungen für (Boden-)Zweikampfsituationen gemeinsam entwickeln und für den kontrollierten Kampf nutzen***

***Kompetenzerwartungen: 9 BWK 9.1, 9 BWK 9.2, 9 MK 9.1, 9 MK 9.2, 9 UK 9.1, 9 UK 9.2***

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

- grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (z. B. Techniken zum Fallen, Halten und Befreien) und taktisch-kognitive Fähigkeiten (z. B. Ausweichen, Blocken, Fintieren) beim Ringen und Kämpfen anwenden und in ihrer Funktion erläutern (1)
- mit Risiko und Wagnis beim Kämpfen situationsangepasst umgehen sowie regelgerecht und fair miteinander kämpfen (2)

### **Methodenkompetenz (MK)**

- Regeln für chancengleiches und faires Miteinander im Zweikampf erstellen und einen Zweikampf nach festgelegten Regeln leiten (1)
- kriteriengeleitetes Partnerfeedback im Übungs- und Zweikampfprozess geben (2)

### **Urteilskompetenz (UK)**

- die eigene und die Leistungsfähigkeit anderer in Zweikampfsituationen beurteilen (1)
- Eigeninitiative und faires Verhalten beim Zweikämpfen beurteilen (2)

## ***Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, c 2, c 3, e 1***

### **Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

### **Wagnis und Verantwortung (c)**

- Emotionen (u.a. Freude, Frustration, Angst) (2)
- Handlungssteuerung (u.a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder -minderung) (3)

### **Kooperations- und Konkurrenzverhalten (e)**

- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)