GE-Uellendahl-Katernberg

Schulinterner Lehrplan für die Sekundarstufe I im Fach Sport

Voraussetzungen für den Sportunterricht an der Gesamtschule-Uellendahl-Katernberg.
Die Gesamtschule-Uellendahl-Katernberg ist eine Schule im Aufbau. Die immer wachsende Schülerzahl stellt die Planung und Organisation von Schule und Unterricht vor immer neue Aufgaben. Erschwerend kommt hinzu, dass momentan keine eigene Sporthalle zur Verfügung steht. Diese ist projektiert und ein Fertigbau für das Schuljahr 2019/2020 geplant (Stand Frühjahr 2017). Bis zur Fertigstellung der Sporthalle, werden Hallen im Umfeld der Schule mitbenutzt.

Sportstättenangebot und zeitlicher Rahmen
Auf dem Schulgelände der Gesamtschule Katernberg befindet sich keine Sporthalle. Es sind auch fußläufig keine Sporthallen erreichbar (s.o.). Die zur Verfügung stehenden Hallen werden mit dem Bus angefahren. Die Fahrt und der anschließende Fußweg muss von der reinen Unterrichtszeit abgezogen werden. Daher ist der Sportunterricht immer in Doppelstundenblöcken organisiert. Der Unterricht findet in Einfachhallen statt. Diese sind mit Basketballkörben, zum Teil mit Handballtoren und den Möglichkeiten des Aufbaus von Volleyballfeldern, Badmintonfeldern und Turnanlagen ausgestattet. Eine Außensportanlage besitzt keine der Sporthallen. Für den Schwimmunterricht wird das Hallendbad Schwimmoper angefahren. Hier stehen der Schule einmal in der Woche vier Schwimmbahnen zur Verfügung. Eine besondere Problematik stellt die Verfügbarkeit der Wasserzeiten dar. Im Moment ist der Schwimmunterricht für ein Halbjahr im 6. Jahrgang geplant. In den folgenden Jahrgangsstufen kann aufgrund der fehlenden Wasserzeit momentan kein Schwimmunterricht erteilt werden.

Gesamtübersicht Stundentafel für die Sekundarstufe I

Jahrgang 5/6

Bwf.		Klasse 5	Klasse 6
1	Körperwahrnehmung	2 WS	4 WS
2	Spiele entdecken	10 WS	4 WS
3	Leichtathletik	12 WS	12 WS
4	Schwimmen	/	36
5	Turnen/Akrobatik/Sicherheit	16 WS	/
6	Gymnastik/Tanz	10 WS	/
7	Sportspiele	8 WS	10 WS
8	Rollen & Gleiten	4WS	/
9	Ringen & Kämpfen	10 WS	6 WS
	Summe Stundenanzahl	**72 WS**	**72 WS**

Jahrgang 7/8

Bwf.		7	8
1	Körperwahrnehmung	4 WS	4 WS
2	Spiele entdecken	4 WS	4 WS
3	Leichtathletik	12 WS	12 WS
4	Schwimmen	/	/
5	Turnen/Akrobatik/Sicherheit	10 WS	8 WS
6	Gymnastik/Tanz	10 WS	10 WS
7	Sportspiele/Schwerpunkt	12 WS	12 WS
7	Sportspiele	10 WS	10 WS
8	Rollen & Gleiten	4 WS	4 WS
9	Ringen & Kämpfen	6 WS	6 WS
	Summe Stundenanzahl	**72 WS**	**70 WS**

Jahrgang 9/10

Bwf.		9	10
1	Körperwahrnehmung	4 WS	4 WS
2	Spiele entdecken	4 WS	8 WS
3	Leichtathletik	10 WS	/
4	Schwimmen	/	/
5	Turnen/Akrobatik/Sicherheit	8 WS	8 WS
6	Gymnastik/Tanz	10 WS	10 WS
7	Sportspiele/Schwerpunkt	12 WS	12 WS
7	Sportspiele	12 WS	10 WS
8	Rollen & Gleiten	4 WS	4 WS
9	Ringen & Kämpfen	6 WS	4 WS
	Summe Stundenanzahl	**70 WS**	**60 WS**

Unterrichtsvorhaben in der Sek I (5 - 10 Klasse)
Die Fachschaft Sport hat für alle Jahrgangsstufen sowie für alle Bewegungsfelder und Sportbereiche Unterrichtsvorhaben entwickelt, die einen kontinuierlichen und vertieften Aufbau von Bewegungs- und Wahrnehmungs (BWK)-, Methoden (MK)- und Urteils-kompetenz (UK) vor dem Hintergrund inhaltlicher Schwerpunkte aus den Inhaltsfeldern ermöglichen. Im Folgenden werden die Unterrichtsvorhaben in den einzelnen Bewegungsfeldern vorgestellt.

Bewegungsfeld 1 - Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

Bewegungsfeld 1 - Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen
Jahrgangsstufe 5

Unterrichtsvorhaben UV 1	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte
Kennenlernen und Anwendung von Prinzipien des Aufwärmens **Inhaltlicher Kern** Aufwärmen	2	**Bewegungskompetenz 6 1.1** Sich unter Anleitung sachgerecht allgemein aufwärmen und grundlegende funktionsgymnastische Übungen ausführen sowie die Intensität des Aufwärmprozesses an ausgewählten eigenen Körperreaktionen wahrnehmen und steuern **Methodenkompetenz 6 1.1** Allgemeine Aufwärmprinzipien (Allgemeine Erwärmung, Dehnen, funktionelle Kräftigung) allein und in der Gruppe anwenden	Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung (a) Gesundheit (f)	(1) Wahrnehmung und Körpererfahrung (2) Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2) Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens

Bewegungsfeld 1 - Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen
Jahrgangsstufe 6

Unterrichts-vorhaben UV 2	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte
Entspannung über bestimmte Techniken wie Phantasiereise oder Massage erfahren und die wahrgenommenen Auswirkungen auf den Körper versprachlichen können. **Inhaltlicher Kern** Entspannungstechniken	2	**<u>Bewegungskompetenz 6 1.3</u>** Eine grundlegende Entspannungstechnik (z.B. Phantasiereise, Entspannungsmassage) angeleitet ausführen sowie die hervorgerufenen Wirkungen beschreiben	Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung (a)	(1) Wahrnehmung und Körpererfahrung (2) Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

<u>Bewegungsfeld 1 - Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</u>

Jahrgangsstufe 6

Unterrichts-vorhaben UV 3	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte

Eigene Leistungsfähigkeit erkennen, in unterschiedlichen Situationen zeigen, beschreiben sowie beurteilen können **Inhaltlicher Kern** Fitness- und Konditionstraining	2	**<u>Bewegungskompetenz 6 1.2</u>** Ihre Leistungsfähigkeit (z.B. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit, Koordination, Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in Spiel-, Leistungs- und Kooperationsformen zeigen und grundlegend beschreiben **<u>Urteilskompetenz 6 1.1</u>** Ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen einschätzen und anhand ausgewählter vorgegebener Kriterien beurteilen	Leistung (d)	(1) Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination)

<u>Bewegungsfeld 1 - Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</u>

Jahrgangsstufe 7

Unterrichtsvorhaben UV 4	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte

Selbstständiges, funktionales Aufwärmen unter Berücksichtigung der individuellen Körperreaktionen und diesbezüglich ausgewählte Faktoren der Leistungsfähigkeit weiterentwickeln sowie beurteilen **Inhaltlicher Kern** Funktionsgymnastik und Haltungsaufbau	4	**<u>Bewegungskompetenz 8 1.1</u>** Sich selbstständig funktional – allgemein und in Ansätzen sportartspezifisch – aufwärmen und entsprechende Prozesse grundlegend planen sowie dabei die Intensität des Prozesses an den Körperreaktionen wahrnehmen und steuern **<u>Bewegungskompetenz 8 1.2</u>** Ausgewählte Faktoren der Leistungsfähigkeit (u.a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen unter Anleitung weiterentwickeln und dies in einfachen sportbezogenen Anforderungssituationen zeigen **<u>Methodenkompetenz 8 1.1</u>** Elemente eines Aufwärmprozesses (z.B. Kräftigungs- und/ oder Dehnübungen) nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten. **<u>Methodenkompetenz 8 1.2</u>** Grundlegende Methoden zur Verbesserung der Leistungsfähigkeit benennen, deren Bedeutung für den menschlichen Organismus unter gesundheitlichen Gesichtspunkten in Ansätzen beschreiben **<u>Urteilskompetenz 8 1.1</u>** Ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen	Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung (a) Leistung (d) Gesundheit (f)	(2) Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (3) Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (1) Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1) Unfall- und Verletzungsprophylaxe

<u>Bewegungsfeld 1 - Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</u>

Jahrgangsstufe 8

Unterrichtsvorhaben UV 5	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte

Kennenlernen einer komplexen Entspannungstechnik wie progressive Muskelentspannung, autogenes Training oder Yoga sowie deren Funktion, Aufbau und Wirkung beschreiben **Inhaltlicher Kern** Entspannung	4	**<u>Bewegungskompetenz 8 1.3</u>** Eine komplexere Entspannungstechnik (z.B. progressive Muskelentspannung, Autogenes Training, Yoga) unter Anleitung ausführen und deren Funktion, Aufbau und Wirkung beschreiben **<u>Urteilskompetenz 8 1.2</u>** Gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Körperideale grundlegend beurteilen	Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung (a) Gesundheit (f)	(1) Wahrnehmung und Körpererfahrung (2) Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (3) Unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive

<u>Bewegungsfeld 1 - Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</u>

Jahrgangsstufe 9

Unterrichtsvorhaben UV 6	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte

Selbstständig geplantes allgemeines und sportartspezifisches-funktionales Aufwärmen und Entspannen unter Berücksichtigung verschiedener Aspekte **Inhaltlicher Kern** Aufwärmen	4	**<u>Bewegungskompetenz 10 1.1</u>** Sich selbstständig funktional – allgemein und sportartspezifisch – aufwärmen und entsprechende Prozesse funktionsgerecht planen **<u>Bewegungskompetenz 10 1.3</u>** Unterschiedliche Entspannungstechniken (z.B. progressive Muskelentspannung) ausführen und deren Funktionen und Aufbau beschreiben **<u>Methodenkompetenz 10 1.1</u>** Ein Aufwärmprogramm nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten **<u>Urteilskompetenz 10 1.1</u>** Ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen beurteilen	Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung (a) Bewegungsgestaltung (b) Gesundheit (f)	Wahrnehmung und Körpererfahrung Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen Gestaltungsformen und –Kriterien (individuell und gruppenspezifisch) Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und -objekte Unfall- und Verletzungsprophylaxe Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens

<u>Bewegungsfeld 1 - Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</u>
Jahrgangsstufe 10

Unterrichtsvorhaben UV 7	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**

Individuelle Weiterentwicklung ausgewählter Faktoren zur Leistungsfähigkeit wie Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer und Verbesserung unter gesundheitlichen Gesichtspunkten **Inhaltlicher Kern** Fitness- und Konditionstraining	4	**<u>Bewegungskompetenz 10 1.2</u>** Ausgewählte Faktoren der Leistungsfähigkeit (u.a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen weiterentwickeln und dies in komplexeren sportbezogenen Anforderungssituationen zeigen **<u>Methodenkompetenz 10 1.2</u>** Grundlegende Methoden zur Verbesserung der Leistungsfähigkeit benennen, deren Bedeutung für den menschlichen Organismus unter gesundheitlichen Gesichtspunkten beschreiben sowie einen Handlungsplan für die Verbesserung der Leistungsfaktoren (u.a. der Ausdauer) entwerfen und umsetzen **<u>Urteilskompetenz 10 1.2</u>** Gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Körperideale und Verhaltensweisen beurteilen	Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung (a) Leistung (d) Gesundheit (f)	(1) Wahrnehmung und Körpererfahrung (1) Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (2) Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche) (1) Unfall- und Verletzungsprophylaxe (2) Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens (3)Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sport.

<u>Bewegungsfeld 2 - Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</u>

<u>Bewegungsfeld 2 - Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</u>

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 5/6 (zeitlicher Umfang 14 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 1	**WS**	**Kompetenzerwartun-gen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwer-punkte**
Anwendung grundlegender koordinativer und kognitiver Fertigkeiten in kleinen Spielen **Inhaltlicher Kern** Kleine Spiele und Pausenspie-le	10	<u>Bewegungskompetenz 6 2.1:</u> Die SuS können grundle-gende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten an-satzweise situationsge-recht in kleinen Spielen anwenden.	Bewegungs-struktur und Bewegungser-fahrung (a)	(1) Wahrnehmung und Körpererfahrung (2) Informationsauf-nahme und -verarbei-tung bei sportlichen Bewegungen
		<u>Bewegungskompetenz 6 2.2:</u> SuS können einfache Be-wegungsspiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele – auch ei-genverantwortlich – fair, teamorientiert und si-cherheitsbewusst mitein-ander spielen sowie ent-sprechende Gelingens-bedingungen benennen und erläutern.	Kooperation und Konkurrenz (e)	(1) Mit- und Gegenein-ander
		<u>Urteilskompetenz 6 2.1:</u> Die SuS können Rahmen-bedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Or-ganisation und Durchfüh-rung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten.		

<u>Bewegungsfeld 2 - Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</u>

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 5/6 (zeitlicher Umfang 14 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 2	**WS**	**Kompetenzerwartun-gen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwer-punkte**

Anwendung grundlegender koordinativer und kognitiver Fertigkeiten in kleinen Spielen **Inhaltlicher Kern** Kleine Spiele und Pausenspiele	4	<u>Bewegungskompetenz 6 2.1:</u> Die SuS können grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten ansatzweise situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden.	Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung (a)	(1) Wahrnehmung und Körpererfahrung (2) Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
		<u>Bewegungskompetenz 6 2.2:</u> SuS können einfache Bewegungsspiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele – auch eigenverantwortlich – fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Gelingensbedingungen benennen und erläutern.	Kooperation und Konkurrenz (e)	(1) Mit- und Gegeneinander (2) soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen und Mannschaftsbildungsprozessen (3) (Spiel-) Regeln und deren Veränderungen
		<u>Bewegungskompetenz 6 2.3:</u> SuS können kleine Spiele gemäß vorgegebener Spielideen und Regeln – orientiert an Raum, Zeit, Spielerinnen und Spielern sowie am Spielmaterial – selbstständig spielen und situationsbezogen an veränderte Rahmenbedingungen anpassen.		

		Methodenkompetenz 6 2.1: Die SuS können einfache Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personen- zahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern.		
		Urteilskompetenz 6 2.1: Die SuS können Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten.		

Bewegungsfeld 2 - Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 7/8 (zeitlicher Umfang 8 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 3	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte

Anwendung und Weiterentwicklung grundlegender technisch-koordinativer und taktisch-kognitiver Fertigkeiten in kleinen Spielen **Inhaltlicher Kern** Kooperative Spiele	4	<u>Bewegungskompetenz 8 2.1</u>: Die SuS können ausgewählte spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden.	Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung (a) Kooperation und Konkurrenz (e)	(1) Wahrnehmung und Körpererfahrung (2) Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2) soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (3) Regeln und deren Veränderungen
		<u>Urteilskompetenz 8 2.1:</u> Die SuS können Spiele hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele grundlegend beurteilen.		

<u>Bewegungsfeld 2 - Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</u>

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 7/8 (zeitlicher Umfang 8 WS)

Unterrichtsvorhaben UV 4	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**

Erweiterung und Vertiefung spielübergreifender technisch-koordinativer und taktisch-kognitiver Fertigkeiten in kleinen Spielen mit- und gegeneinander **Inhaltlicher Kern** Spiele im Gelände und in unterschiedlichen Umgebungsräumen	4	<u>Bewegungskompetenz 8 2.1</u>: Die SuS können ausgewählte spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden.	Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung (a)	(1) Wahrnehmung und Körpererfahrung (2) Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
		<u>Bewegungskompetenz 8 2.2:</u> Die SuS können in unterschiedlichen Spielen nach vorgegebenen Kriterien mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln.	Kooperation und Konkurrenz (e)	(1) soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2) Regeln und deren Veränderungen (3) Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten
		<u>Methodenkompetenz 8 2.1</u>: Die SuS können ausgewählte Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u.a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern.		
		<u>Urteilskompetenz 8 2.1:</u> Die SuS können Spiele hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele grundlegend beurteilen.		

<u>Bewegungsfeld 2 - Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</u>

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 9/10 (zeitlicher Umfang 12 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 5	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte
Anwendung und Erweiterung komplexer technisch-koordinativer und taktisch-kognitiver Fertigkeiten in kleinen Spielen mit- und gegeneinander **Inhaltlicher Kern** Spiele im Gelände und in unterschiedlichen Umgebungsräumen	4	<u>Bewegungskompetenz 10 2.1</u>: Die SuS können komplexere spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Spielen anwenden.	Kooperation und Konkurrenz (e)	(1) Mit- und Gegeneinander (2) soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (3) Regeln und deren Veränderungen (4) Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten
		<u>Bewegungskompetenz 10 2.2:</u> Die SuS können in unterschiedlichen Spielen mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln.		
		<u>Methodenkompetenz 10 2.1</u>: Die SuS können komplexe Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u.a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern.		

<u>Bewegungsfeld 2 - Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</u>

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 9/10 (zeitlicher Umfang 12 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 6	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte
Entwicklung von interkulturellen Kompetenzen durch kleine Spiele. **Inhaltlicher Kern** Spiele aus anderen Kulturen	8	<u>Bewegungskompetenz 10 2.1</u>: Die SuS können komplexere spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Spielen anwenden.	Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung (a)	(2) Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
		<u>Bewegungskompetenz 10 2.3:</u> Die SuS können Spiele aus anderen Kulturen vor dem jeweiligen kulturellen Hintergrund selbstständig spielen und an veränderte Rahmenbedingungen anpassen.	Kooperation und Konkurrenz (e)	(2) soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (3) Regeln und deren Veränderungen
		<u>Urteilskompetenz 10 2.1:</u> Die SuS können Spiele – auch aus anderen Kulturen oder dem Behindertensport – hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkten, Aufgaben und Ziele beurteilen.		
		<u>Urteilskompetenz 10 2.2:</u> Die SuS können Heterogenitätsdimensionen (körperliche Voraussetzungen, Geschlecht, Leistungsunterschiede, soziokulturelle Hintergründe) erkennen und beurteilen.		

Bewegungsfeld 3 – Laufen, Springen, Werfen-Leichtathletik

<u>Bewegungsfeld 3 – Laufen, Springen, Werfen-Leichtathletik</u>

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 5/6 (zeitlicher Umfang 24 WS)

Unterrichtsvorhaben UV 1 (Jg.6)	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**
Laufen, Hüpfen, Schleudern-Schulung elementarer Bewegungsformen in der LA - Vorbereitung auf das Sportfest	10	<u>Bewegungskompetenz 6 3.1:</u> grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung und Wurf) ausführen und in Variationen, in Spielformen sowie mit unterschiedlichen Materialienanwenden.	Leistung (d) Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung (a)	(1) Leistungsfähigkeit (1) Wahrnehmung und Körpererfahrung
Inhaltlicher Kern Grundlegende leichtathletische Disziplinen		<u>Bewegungskompetenz 6 3.4:</u> einen leichtathletischen Dreikampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens durchführen.		
		<u>Methodenkompetenz 6 3.1</u> leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen.		
		<u>Methodenkompetenz 6 3.2</u> grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden.		

<u>Bewegungsfeld 3 – Laufen, Springen, Werfen-Leichtathletik</u>

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 5/6 (zeitlicher Umfang 24 WS)

Unterrichtsvorhaben UV 2 (Jg.6)	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte
Laufen mit Freude –Vorbereitung auf einen Ausdauerlauf **Inhaltlicher Kern** Formen ausdauernden Laufens	4	<u>Bewegungskompetenz 6 3.3:</u> beim Laufen eine Ausdauerleistung (ca. 10 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen sowie grundlegende körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen benennen.	Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung (a) Leistung	(1) Wahrnehmung und Körpererfahrung (1) Leistungsfähigkeit (2) Leistungssteigerung
		<u>Urteilskompetenz 6.3.1:</u> die individuelle Gestaltung des Lauftempos bei einer Ausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen.		

<u>Bewegungsfeld 3 – Laufen, Springen, Werfen-Leichtathletik</u>

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 5/6 (zeitlicher Umfang 24 WS)

Unterrichtsvorhaben UV 3 (Jg.6)	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte

Wir nehmen den Wettkampf an - Vorbereitung auf das Sportfest	10	<u>Bewegungskompetenz 6 3.1:</u> grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung und Wurf) ausführen und in Variationen, in Spielformen sowie mit unterschiedlichen Materialienanwenden.	Leistung (d) Kooperation und Konkurrenz (e)	(1) Leistungsfähigkeit (1) Mit- und Gegeneinander (4) Organisation
Inhaltlicher Kern Leichtathletische Wettkämpfe		<u>Bewegungskompetenz 6 3.2:</u> leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitsn. Indivi- duell oder teamorientiert ausführen.		
		<u>Bewegungskompetenz 6 3.4:</u> einen leichtathletischen Dreikampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens durchführen.		
		<u>Methodenkompetenz 6 3.1</u> leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen.		
		<u>Methodenkompetenz 6 3.2</u> grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden.		

<u>Bewegungsfeld 3 – Laufen, Springen, Werfen-Leichtathletik</u>

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 7/8 (zeitlicher Umfang 24 WS)

Unterrichtsvorhaben UV 4 (Jg.7)	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**
Auch das ist LA – Neue Disziplinen der LA kennenlernen **Inhaltlicher Kern** Grundlegende leichtathletische Disziplinen	12	<u>Bewegungskompetenz 8 3.1:</u> technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung und Wurf) leichtathletischer Disziplinen ausführen und erläutern sowie für das Aufwärmen nutzen.	Leistung (d)	(1) Leistungsfähigkeit (2) Leistungssteigerung (3) Leistungsverständnis
		<u>Bewegungskompetenz 8 3.2:</u> leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitsniveau individuell und teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen.		
		<u>Bewegungskompetenz 8 3.4:</u> einen leichtathletischen Mehrkampf unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampfverhaltens durchführen und unter Berücksichtigung von Interessens- und Leistungsunterschieden variieren.		
		<u>Methodenkompetenz 8 3.1</u> unter Anleitung für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeiten üben und trainieren.		

		Urteilskompetenz 8 3.1: die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit und die Leistungsfähigkeit der Wettkampfgruppe grundlegend beurteilen.		

Bewegungsfeld 3 – Laufen, Springen, Werfen-Leichtathletik

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 7/8 (zeitlicher Umfang 24 WS)

Unterrichtsvorhaben **UV 5 (Jg.8)**	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**
Laufen macht FIT – die eigenen Grenzen testen und mit Freude laufen **Inhaltlicher Kern** Formen ausdauernden Laufens	12	Bewegungskompetenz 8 3.3 beim Laufen eine Ausdauerleistung (ca. 20 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen sowie grundlegende körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen beschreiben.	Leistung (d) Gesundheit (f)	(1) Leistungsfähigkeit (2) Leistungssteigerung (1) Verletzungsprophylaxe (2) Gesundheitsförderung (3) Unterschiedliche Körperideale
		Methodenkompetenz 8 3.1 unter Anleitung für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren.		
		Urteilskompetenz 8.3.1 die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit und die Leistungsfähigkeit der Wettkampfgruppe grundlegend beurteilen.		

<u>Bewegungsfeld 3 – Laufen, Springen, Werfen-Leichtathletik</u>

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 9/10 (zeitlicher Umfang 12 WS)

Unterrichtsvorhaben UV 6 (Jg.9)	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**
Das können wir besser- Einzelne Disziplinen der LA vertiefen und systematisch verbessern **Inhaltlicher Kern** Grundlegende leichtathletische Disziplinen	6	<u>Bewegungskompetenz 10 3.1:</u> leichtathletische Disziplinen (Lauf, Sprung, Wurf oder Stoß) auf erweitertem technisch-koordinativen Fertigkeitsniveau ausführen und grundlegende Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten in ihrer Funktion erläutern.	Leistung (d) Bewegungsstruktur u. Bewegungserfahrung (a)	(1) Leistungsfähigkeit (2) Leistungssteigerung (3) Leistungsverständnis (2) Informationsaufnahme und Verarbeitung
		<u>Bewegungskompetenz 10 3.2:</u> eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z. B. Hochsprung, Kugelstoßen) in der Grobform ausführen.		
		<u>Methodenkompetenz 10 3.2:</u> selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen.		
		<u>Urteilskompetenz 10 3.1:</u> die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen.		

<u>Bewegungsfeld 3 – Laufen, Springen, Werfen-Leichtathletik</u>

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 9/10 (zeitlicher Umfang 12 WS)

Unterrichtsvorhaben UV 7 (Jg.9)	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**
Jeder Meter zählt - Planung und Organisation von Laufveranstaltung (Sponsorenlauf Afghanistan/ Bangladesch) **Inhaltlicher Kern** Leichtathletische Wettkämpfe	6	<u>Bewegungskompetenz 10 3.3:</u> beim Laufen eine Ausdauerleitung (ca. 30 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen und einzelne Belastungsgrößen beim Ausdauertraining benennen sowie Auswirkungen auf die Gesundheit beschreiben.	Leistung (d) Kooperation Und Konkurrenz (e)	(1)Leistungsfähigkeit (2) Leistungssteigerung (3) Leistungsverständnis (4) Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten
		<u>Bewegungskompetenz 10 3.2:</u> einen weiteren leichtathletischen Wettkampf (z. B Mehrkampf Biathlon, Triathlon, Orientierungslauf, Spielfest) einzeln oder in der Mannschaft unter Berücksichtigung individueller Voraussetzungen und angemessenen Wettkampfverhaltens vorbereiten und durchführen.		

		Methodenkompetenz 10 3.2: leichtathletische Wettkampfregeln erläutern und gemeinsam einen leichtathletischen Mehrkampf für die eigene Lerngruppe organisieren sowie dessen Umsetzung auswerten.		
		Urteilskompetenz 10 3.1: die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen.		

Bewegungsfeld 4 – Bewegen im Wasser/ Schwimmen

Bewegungsfeld 4 – Bewegen im Wasser/ Schwimmen
Beispiele für Unterrichtsvorhaben in der Jahrgangsstufe 6 (zeitlicher Umfang: 36 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 1	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwer-punkte
Schulschwim-men unter si-cherheits- und gesundheitsbe-zogenen Aspek-ten **Inhaltlicher Kern** Grundlegende Schwimmtechni-ken einschließ-lich Start und Wende	4	<u>Bewegungskompetenz 6 4.1:</u> Das unterschiedliche Verhalten des Kör-pers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotationen (um die Längs-, Quer- und Tie-fenachse) im und unter Wasser wahrneh-men, dazu elementare Gesetzmäßig-kei-ten erläutern sowie grundlegende tech-nisch-koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen.	Bewegungs-struktur und Bewegungs-erfahrung (A)	(1) Wahrneh-mung und Kör-pererfahrung (2) Bewe-gungsstrukturen und grundle-gende Aspekte sportlichen Ler-nens
		<u>Methodenkompetenz 6 4.1</u> Einen schwimmbad-spezifischen Organi-sationsrahmen und grund-legende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten.		
		<u>Methodenkompetenz 6 4.2</u> Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z.B. zur Bewältigung von Angstsituatio-nen) anwenden.	Wagnis und Verantwor-tung (C)	(2) Emotionen (3) Handlungs-steuerung
		<u>Urteilskompetenz 6 4.1</u> Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen.	Gesundheit (F)	(1) Unfall- und Verletzungs-prophylaxe

<u>Bewegungsfeld 4 – Bewegen im Wasser/ Schwimmen</u>
Beispiele für Unterrichtsvorhaben in der Jahrgangsstufe 6 (zeitlicher Umfang: 36 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 2	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwer-punkte
Technik und Koordination von Bewegungen im Wasser am Beispiel des Brustschwimmens **Inhaltlicher Kern** Grundlegende Schwimmtechniken einschließlich Start und Wende	12	<u>Bewegungskompetenz 6 4.1:</u> Das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotationen (um die Längs-, Quer- und Tiefenachse) im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßig-keiten erläutern sowie grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen.	Bewegungs-struktur und Bewegungs-erfahrung (A)	(1) Wahrnehmung und Körpererfahrung (2) Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte sportlichen Lernens
		<u>Bewegungskompetenz 6 4.2:</u> Eine Schwimmtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und einfacher Form der Wende auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau ausführen.		
		<u>Bewegungskompetenz 6 4.3:</u> eine Ausdauerleistung (ca. 10 Minuten) in einer beliebigen Schwimm-technik gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen.		
		<u>Methodenkompetenz 6 4.1</u> Einen schwimmbad-spezifischen Organisationsrahmen und grund-legende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten.		
		<u>Methodenkompetenz 6 4.2</u> Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z.B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden.	Wagnis und Verantwortung (C)	(2) Emotionen (3) Handlungssteuerung
		<u>Urteilskompetenz 6 4.1</u> Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen.	Gesundheit (F)	(1) Unfall- und Verletzungsprophylaxe

<u>Bewegungsfeld 4 – Bewegen im Wasser/ Schwimmen</u>
Beispiele für Unterrichtsvorhaben in der Jahrgangsstufe 6 (zeitlicher Umfang: 36 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 3	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwer-punkte
Einführung in das Kraul-schwimmen	12	<u>Bewegungskompetenz 6 4.1:</u> Das unterschiedliche Verhalten des Kör-pers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotationen (um die Längs-, Quer- und Tie-fenachse) im und unter Wasser wahrneh-men, dazu elementare Gesetzmäßig-kei-ten erläutern sowie grundlegende tech-nisch-koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen.	Bewegungs-struktur und Bewegungs-erfahrung (A)	(1) Wahrneh-mung und Kör-pererfahrung (2) Bewe-gungsstrukturen und grundle-gende Aspekte sportlichen Ler-nens
Inhaltlicher Kern Grundlegende Schwimmtechni-ken einschließ-lich Start und Wende		<u>Bewegungskompetenz 6 4.2:</u> Eine Schwimmtechnik einschließlich Atem-technik, Start und einfacher Form der Wende auf technisch-koordinativ grundle-gendem Niveau ausführen.		
		<u>Methodenkompetenz 6 4.1</u> Einen schwimmbad-spezifischen Organi-sationsrahmen und grund-legende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten.		
		<u>Methodenkompetenz 6 4.2</u> Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z.B. zur Bewältigung von Angstsituatio-nen) anwenden.	Wagnis und Verantwor-tung (C)	(2) Emotionen (3) Handlungs-steuerung
		<u>Urteilskompetenz 6 4.1</u> Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen.	Gesundheit (F)	(1) Unfall- und Verletzungs-prophylaxe

<u>Bewegungsfeld 4 – Bewegen im Wasser/ Schwimmen</u>
Beispiele für Unterrichtsvorhaben in der Jahrgangsstufe 6 (zeitlicher Umfang: 36 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 4	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwer-punkte
Normierte Leistungen im Schwimmen – das Schwimmabzeichen	8	<u>Bewegungskompetenz 6 4.1:</u> Das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotationen (um die Längs-, Quer- und Tiefenachse) im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßig-keiten erläutern sowie grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen.	Bewegungs-struktur und Bewegungs-erfahrung (A)	(1) Wahrnehmung und Körpererfahrung (2) Bewegungs-strukturen und grundlegende Aspekte sportlichen Lernens
Inhaltlicher Kern Ausdauerndes Schwimmen		<u>Bewegungskompetenz 6 4.3:</u> eine Ausdauerleistung (ca. 10 Minuten) in einer beliebigen Schwimm-technik gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen.		
		<u>Bewegungskompetenz 6 4.4:</u> das Springen und Tauchen in unterschiedlichen Situationen (u. a. Sportschwimmen, Rettungsschwimmen) funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundsätzliche Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen.		
		<u>Bewegungskompetenz 6 4.5:</u> Gewichte und Gegenstände transportieren und deren Auswirkungen auf das Schwimmen erläutern.		
		<u>Methodenkompetenz 6 4.1</u> Einen schwimmbad-spezifischen Organisationsrahmen und grund-legende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten.		
		<u>Methodenkompetenz 6 4.2</u> Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z.B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden.	Wagnis und Verantwortung (C)	(2) Emotionen (3) Handlungs-steuerung
		<u>Urteilskompetenz 6 4.1</u> Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen.	Gesundheit (F)	(1) Unfall- und Verletzungspro-phylaxe

Bewegungsfeld 5 – Bewegen an Geräten - Turnen

Bewegungsfeld 5 – Bewegen an Geräten - Turnen

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 5 (zeitlicher Umfang 16 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 1 (Jg.5)	**WS**	**Kompetenzerwartun-gen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwer-punkte**
Schulung ele-mentarer turne-rischer Bewe-gungsformen- und fertigkeiten **Inhaltlicher Kern** Turnen an Gerä-tebahnen oder -kombinationen	10	Bewegungskompetenz 6 5.1: SuS können eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbau-en und aufrecht erhalten.	Bewegungs-struktur und Bewegungser-fahrung (a)	(1) Wahrnehmung und Körpererfahrung (2) Informationsauf-nahme und –verarbei-tung bei sportlichen Bewegungen (3) Bewegungsstruktu-ren und grundlegende Aspekte des motori-schen Lernens
		Bewegungskompetenz 6.5.2: SuS können technisch-koordinative und ästhe-tisch- gestalterische Grundanforderungen(z. B. Rollen, Stützen, Balan-cieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben.	Wagnis und Verantwortung (c)	(1) Spannung und Risiko (2) Emotionen (3) Handlungssteuerung
		Bewegungskompetenz 6.5.3: SuS können elementare Bewegungsformen und grundlegende Bewe-gungsfertigkeiten an Turngeräten (Boden, Hang- und Stützgeräte) ausführen.		

		<u>Bewegungskompetenz 6.5.4:</u> SuS können Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten oder Gerätekombinationen fließend verbinden und an einer Gerätebahn in der Grobform turnen.		
		<u>Methodenkompetenz 6.5.1:</u> SuS können Turngeräte sicher transportieren und sach- gerecht kooperativ auf- und abbauen.		
		<u>Urteilskompetenz 6.5.1:</u> SuS können turnerische Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien (z. B. Schwierigkeit, Ausführungsqualität) bewerten.		

<u>Bewegungsfeld 5 – Bewegen an Geräten - Turnen</u>

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 5 (zeitlicher Umfang 16 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 2	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**

Einübung akrobatischer Elemente unter besonderen Berücksichtigung grundlegender Sicherheits- und Hilfestellungen **Inhaltlicher Kern** Turnen an Geräten	6	<u>Bewegungskompetenz 6 5.1:</u> SuS können eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten.	Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung (a)	(1) Wahrnehmung und Körpererfahrung (2) Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (3) Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens
		<u>Urteilskompetenz 6.5.1:</u> SuS können turnerische Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien (z. B. Schwierigkeit, Ausführungsqualität) bewerten.		

<u>Bewegungsfeld 5 – Bewegen an Geräten - Turnen</u>

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 7/8 (zeitlicher Umfang 18 WS)

Unterrichtsvorhaben UV 3 (Jg.7)	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**
Schulung elementarer turnerischer Bewegungsformen mit Fokus auf das Helfen und Sichern in Partner- oder Gruppenarbeit **Inhaltlicher**	10	<u>Bewegungskompetenz 8 5.1:</u> SuS können grundlegende Bewegungsformen an Turngeräten (Boden, Reck, Stufen –oder Parallelbarren) ausführen sowie Bewegungen variieren und kombinieren.	Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung (a) Wagnis und Verantwortung (c)	(1) Wahrnehmung und Körpererfahrung (3) Handlungssteuerung

Inhaltlicher Kern Turnen an Gerätebahnen oder -kombinationen		<u>Methodenkompetenz 8 5.1:</u> SuS können den Aufbau von Geräten und Gerätekombinationen nach vorgegebenen Anleitungen weitgehend selbstständig organisieren und kooperativ durchführen.		
		<u>Methodenkompetenz 8 5.2:</u> SuS können grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen sowie vertrauensbildende Maßnahmen beschreiben und situationsangemessen anwenden.		
		<u>Urteilskompetenz 8.5.2:</u> SuS können Geräteaufbauten unter Sicherheitsaspekten beurteilen.	Gesundheit (f)	(1) Verletzungsprophylaxe

<u>Bewegungsfeld 5 – Bewegen an Geräten - Turnen</u>

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 7/8 (zeitlicher Umfang 18 WS)

Unterrichtsvorhaben UV 4 (Jg.8)	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**
Turnen von grundlegenden vorgegebenen Bewegungsformen mit einem Partner (ausgewählte Geräte, Berücksichtigung der Sicherheitsaspek-	8	<u>Bewegungskompetenz 8 5.1:</u> SuS können grundlegende Bewegungsformen an Turngeräten (Boden, Reck, Stufen –oder Parallelbarren) ausführen sowie Bewegungen variieren und kombinieren.	Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung (a)	(1) Wahrnehmung und Körpererfahrung (2) Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (3) Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

te) **Inhaltlicher Kern** Turnen an Gerätebahnen oder -kombinationen		<u>Bewegungskompetenz 8 5.2:</u> SuS können gemeinsam (z.B. synchron) eine turnerische Bewältigung von Gerätekombinationen realisieren.	Gesundheit (f)	(1) Verletzungsprophylaxe
		<u>Methodenkompetenz 8 5.1:</u> SuS können den Aufbau von Geräten und Gerätekombinationen nach vorgegebenen Anleitungen weitgehend selbstständig organisieren und kooperativ durchführen.		
		<u>Urteilskompetenz 8 5.1:</u> SuS können Bewegungssituationen und Bewegungsarrangements im Hinblick auf Sicherheit und Gesundheit beurteilen.		
		<u>Urteilskompetenz 8.5.2:</u> SuS können Geräteaufbauten unter Sicherheitsaspekten beurteilen.		

<u>Bewegungsfeld 5 – Bewegen an Geräten - Turnen</u>

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 9/10 (zeitlicher Umfang 16 WS)

Unterrichtsvorhaben UV 5 (Jg.9)	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**

Gestaltung und Verbindung turnerischer individueller Bewegungsformen an Turngeräten oder Gerätekombinationen (Kür) unter Berücksichtigung grundlegender Sicherheitsaspekte **Inhaltlicher Kern** Turnen an Gerätebahnen oder -kombinationen	8	<u>Bewegungskompetenz 10 5.1</u>: SuS können an Turngeräten oder Gerätekombinationen turnerische Bewegungen auf der Basis individueller Fähigkeiten normungebunden oder normgebunden ausführen und verbinden.	Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung (a)	(1) Wahrnehmung und Körpererfahrung
		<u>Bewegungskompetenz 10 5.3:</u> SuS können an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen.	Gesundheit (f)	(1) Verletzungsprophylaxe
		<u>Methodenkompetenz 10 5.2:</u> SuS können zwischen Sicherheitsstellungen und Hilfeleistung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und deren Funktionen erläutern.		
		<u>Urteilskompetenz 10 5.1:</u> SuS können Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-koordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen.		

<u>Bewegungsfeld 5 – Bewegen an Geräten - Turnen</u>

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 9/10 (zeitlicher Umfang 16 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 6 (Jg.10)	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte
Gestaltung einer Gruppenchoreographie mit turnerischen und akrobatischen Elementen (max. zu viert) (ggf. zur Musik) **Inhaltlicher Kern** Akrobatik	8	<u>Bewegungskompetenz 10 5.2:</u> SuS können eine turnerische oder akrobatische Gruppengestaltung kooperations- und teamorientiert unter Berücksichtigung der individuellen Fähigkeiten und Leistungsmöglichkeiten entwickeln, einüben und präsentieren sowie dazu Ausführungs- und Gestaltungskriterien benennen.	Bewegungsgestaltung (b) Kooperation und Konkurrenz (e)	(1) Gestaltungsformen (3) Gestaltunganlässe (2) soziale und organisatorische Aspekte von Mannschaftsbildungsprozessen
		<u>Methodenkompetenz 10 5.1:</u> SuS können in Gruppen selbstständig, aufgabenorientiert und sozial verträglich üben sowie für sich und andere verantwortlich Aufgaben im Übungs- und Lernprozess übernehmen.		
		<u>Urteilskompetenz 10 5.2:</u> SuS können die eigene Leistung und die Leistung anderer in Lern- Übungs- und Gestaltungsprozessen nach vereinbarten Kriterien einschätzen sowie eine Präsentation bewerten.		

Bewegungsfeld 6 – Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/ Tanz, Bewegungskünste

<u>Bewegungsfeld 6 – Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</u>
Jahrgangsstufe 5

Unterrichts-vorhaben UV 1	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**
Kennenlernen und Anwendung von einfachen Bewegungs- und Gestaltungen mit und ohne Material **Inhaltlicher Kern** Gymnastik mit und ohne Hand-geräte…	4	<u>Bewegungskompetenz 6 6.1</u> Technisch-koordinative Grund-formen ästhetisch-gestalteri-schen Bewegens mit und ohne Handgerät z.B. Ball, Reifen, Seil bzw. mit Klang- oder Rhythmusinstrumenten ausfüh-ren und grundlegend beschrei-ben <u>Bewegungskompetenz 6 6.2</u> Mit ungewöhnlichen Materiali-en (z.B. Alltagsobjekte) expe-rimentieren und ausgewählte Grundformen ästhetisch-gestal-terischen Bewegens auf andere Objekte übertragen <u>Methodenkompetenz 6 6.1</u> Durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder gestaltungs-aufgaben lösen	Bewegungs-struktur und Bewegungser-fahrung (a) Bewegungsge-staltung (b)	(1) Wahrneh-mung und Kör-pererfahrung (1) Gestaltungs-formen und -kri-terien (individu-ell und gruppen-spezifisch) (2) Variation von Bewegung (u.a. räumlich, zeitlich, dyna-misch) (3) Gestaltungs-anlässe, Gestal-tungsthemen und -objekte

<u>Bewegungsfeld 6 – Gestalten, tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</u>
Jahrgangsstufe 5

Unterrichtsvor-haben UV 2	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte

Ausführen und Entwicklung von Choreografien unter Berücksichtigung von bewegungstechnischen Gestaltungsmerkmalen sowie grundlegender Elemente der Bewegungskunst **Inhaltlicher Kern** Bewegungskünste	6	<u>Bewegungskompetenz 6 6.3</u> Grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u.a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung sowie Synchronität von Körper/ Musik und Partnerin/Partner) wahrnehmen und in die Bewegungsgestaltungen (z.B. Gymnastik, Tanz, Pantomime) allein oder in der Gruppe in Ansätzen anwenden <u>Bewegungskompetenz 6 6.4</u> Grundlegende Elemente der Bewegungskünste (z.B. Jonglieren, Bewegungstheater, Schwarzlicht- oder Schattentheater) allein oder mit Partnerinnen/Partnern ausführen <u>Methodenkompetenz 6 6.2</u> Einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen oder Übungsfolgen unter Berücksichtigung ausgewählter Gestaltungskriterien (z.B. Synchronität, Partnerbezug, Aufstellungsformen und Formationen) entwickeln und präsentieren <u>Urteilskompetenz 6 6.1</u> Einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen auf der Basis vorgegebener Kriterien bewerten	Bewegungsgestaltung (b) Kooperation und Konkurrenz (e)	(1) Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch) (2) Variation von Bewegung (u.a. räumlich, zeitlich, dynamisch) (3) Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und -objekte (1) Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)

<u>Bewegungsfeld 6 – Gestalten, tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</u>

Jahrgangsstufe 7

Unterrichtsvorhaben UV 3	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**

Anwendung und Variation von bewegungstechnischen Gestaltungsmerkmalen sowie grundlegender Elemente der Bewegungskunst in Kombination mit verschiedenen Objekten und Materialien **Inhaltlicher Kern** Bewegungskünste	10	<u>Bewegungskompetenz 8 6.1</u> Ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewegens ausführen, kombinieren und als Ausgangspunkt für Bewegungsgestaltungen nutzen <u>Bewegungskompetenz 8 6.2</u> Objekte und Materialien für das ästhetisch-gestalterische Bewegungshandeln auswählen und variieren <u>Bewegungskompetenz 8 6.3</u> ausgewählte Merkmale von Bewegungsqualität (u.a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung sowie Synchronität von Körper/ Musik und Partnerin/Partner) in Bewegungsgestaltungen - auch in der Gruppe – anwenden und variieren	Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung (a) Bewegungsgestaltung (b)	(1) Wahrnehmung und Körpererfahrung (1) Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch) (2) Variation von Bewegung (u.a. räumlich, zeitlich, dynamisch) (3) Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und -objekte

<u>Bewegungsfeld 6 – Gestalten, tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</u>
Jahrgangsstufe 8

Unterrichtsvorhaben UV 4	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**

(Projektorientiertes) Einüben und präsentieren von rhythmischen Choreografien aus Fitness, Tanz oder Bewegungstheater **Inhaltlicher Kern** Bewegungskünste	10	<u>Bewegungskompetenz 8 6.4</u> Bewegungskünste (z.B. Jonglieren, Bewegungstheater, Schwarzlicht- oder Schattentheater) allein oder in der Gruppe ausführen <u>Bewegungskompetenz 8 6.5</u> Bewegungsgestaltungen (z.B. Paar- oder Gruppentänze, Fitnesschoreografien) in rhythmischen Strukturen zu Musik - auch in der Gruppe - umsetzen und präsentieren <u>Methodenkompetenz 8 6.1</u> Sich mit Partnerinnen und Partner absprechen und gemeinsame Lösungen von komplexeren Gestaltungsaufgaben entwerfen, beschreiben und präsentieren <u>Urteilskompetenz 8 6.1</u> Die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach ausgewählten Kriterien beurteilen	Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung (a) Bewegungsgestaltung (b)	(1) Wahrnehmung und Körpererfahrung (2) Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (1) Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch) (2) Variation von Bewegung (u.a. räumlich, zeitlich, dynamisch) (3) Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und -objekte

<u>Bewegungsfeld 6 – Gestalten, tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</u>

Jahrgangsstufe 9

Unterrichtsvorhaben UV 5	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**

Anwendung von Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewegens unter Berücksichtigung und Steigerung der Komplexität oder Schwierigkeitsgrades und der Variation von bereits bekannten Merkmalen zur Bewegungsqualität auf erweitertem Niveau **Inhaltlicher Kern** Bewegungskünste	10	<u>Bewegungskompetenz 10 6.1</u> Ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewegens – auch in der Gruppe – ausführen und durch Erhöhung des Schwierigkeitsgrades oder durch Erhöhung der Komplexität verändern <u>Bewegungskompetenz 10 6.3</u> Merkmale von Bewegungsqualität (z.B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raum-orientierung sowie Synchronität von Körper/ Musik und Partner) in Bewegungsgestaltungen – auch in der Gruppe – auf erweitertem Niveau anwenden und zielgerichtet variieren <u>Urteilskompetenz 10 6.1</u> Bewegungsbezogene Klischees (u.a. Geschlechterrollen) beim Gestalten, Tanzen, Darstellen kritisch bewerten und beurteilen	Bewegungsgestaltung (b)	(1) Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch) (2) Variation von Bewegung (u.a. räumlich, zeitlich, dynamisch) (3) Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und -objekte

<u>Bewegungsfeld 6 – Gestalten, tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</u>
Jahrgangsstufe 10

Unterrichtsvorhaben UV 6	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**

Einstudieren und entwickeln einer Präsentation (evtl. Schulaufführung) mittels Objekten, Materialien und orientiert an Gestaltungs-möglichkeiten zur Orientierung und individueller Umsetzung aus Hobby, Trends der Jugendkultur… **Inhaltlicher Kern** Tanzen in unterschiedlichen Erscheinungsformen	10	<u>Bewegungskompetenz 10 6.2</u> Objekte und Materialien in das ästhetisch-gestalterische Bewegungshandeln integrieren. <u>Bewegungskompetenz 10 6.4</u> Ausgehend von vorgegebenen Gestaltungsabsichten, -aufgaben und -anlässen eigene Kompositionen (z.B. Fitness-choreografien in der Gruppe, tänzerische Gruppengestaltung) entwickeln, umsetzen und präsentieren. <u>Methodenkompetenz 10 6.1</u> Ihr ästhetisch-gestalterisches Bewegungsrepertoire aus unterschiedlichen Bereichen (z.B. Schulsport, Hobby, Trends der Jugendkultur,…) für eine Präsentation (z.B. auch Schulaufführung) nutzen	Bewegungsgestaltung (b)	(1) Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch) (2) Variation von Bewegung (u.a. räumlich, zeitlich, dynamisch) (3) Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und -objekte

Bewegungsfeld 7 – Spielen in und mit Regelstrukturen-Sportspiele

<u>Bewegungsfeld 7 – Spielen in und mit Regelstrukturen-Sportspiele</u>

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 5/6 (zeitlicher Umfang 18 WS)

Unterrichtsvorhaben UV 1 (Jg.6)	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte

Ein neues Spiel – Basketball – Grundlagen des Basketballspiels **Inhaltlicher Kern** Mannschafts-piele	10	Bewegungskompetenz 6 7.1: in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten in der Grobform anwenden und benennen.	Kooperation und Konkurrenz (e) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)	(1) Mit und Gegeneinander (2) (Spiel-) Regeln und deren Veränderungen (1) Wahrnehmung und Körpererfahrung
		Bewegungskompetenz 6.7.2: sich in Spielsituationen gegenüber Mitspieler/innen und Gegner/innen fair verhalten und mannschaftsdienlich spielen.		
		Bewegungskompetenz 6.7.3: sich in einfachen Handlungs-/Spielsituationen taktisch angemessen verhalten.		
		Bewegungskompetenz 6.7.4: ein großes Mannschaftsspiel in vereinfachter Form fair mit- und gegeneinander spielen.		
		Methodenkompetenz 6.7.1: spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden.		
		Methodenkompetenz 6.7.2: einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und umsetzen.		

		Methodenkompetenz 6.7.3: grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktionen benennen.		
		Urteilskompetenz 6.7.1: die eigenen technischen, koordinativen Fertigkeiten an Hand vorgegebener Kriterien grundlegend beurteilen.		
		Urteilskompetenz 6.7.2: einfache Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen.		

Bewegungsfeld 7 – Spielen in und mit Regelstrukturen-Sportspiele

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 5/6 (zeitlicher Umfang 18 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 2 (Jg.6)	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**
Von der Pause in den Sportunterricht – Tischtennis als Partnerspiel **Inhaltlicher Kern** Partnerspiele	8	Bewegungskompetenz 6 7.1: in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten in der Grobform anwenden und benennen.	Kooperation und Konkurrenz (e) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)	(1) Mit und Gegeneinander (1) Wahrnehmung und Körpererfahrung
		Bewegungskompetenz 6 7.5: ein Partnerspiel in vereinfachter Form regelgerecht, fair mit-und gegeneinander spielen.		

		Methodenkompetent 6 7.3 grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktionen benennen.		

Bewegungsfeld 7 – Spielen in und mit Regelstrukturen-Sportspiele

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 7/8 (zeitlicher Umfang 44 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 3 (Jg.7)	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**
Mit Fuß und Kopf – Fußball im Team mit- und gegeneinander spielen **Inhaltlicher Kern** Mannschaftsspiele	10	Bewegungskompetenz 8 7.2: Konflikte mit Mit- und Gegenspielern in Spielsituationen selbstständig lösen.	Kooperation und Konkurrenz (e)	(1) Mit und Gegeneinander (2) soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen und Mannschaftsbildungsprozessen (4) Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten
		Bewegungskompetenz 8 7.3: sich in komplexen Handlungs- /Spielsituationen taktisch angemessen verhalten.		
		Bewegungskompetenz 8 7.4: das ausgewählte große Sportspiel fair, mannschaftsdienlich und regelgerecht spielen.		

		Urteilskompetenz 8 7.2: Mannschaftsspiele organisieren, durchführenund Schiedsrichtertätigkeiten gemäß gegebener Regeln übernehmen.		

Bewegungsfeld 7 – Spielen in und mit Regelstrukturen-Sportspiele

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 7/8 (zeitlicher Umfang 44 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 4 (Jg.7)	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**
Basketball - Endlich spielen- Erweiterung der Grundfertigkeiten des Basketballspiels. **Inhaltlicher Kern** Mannschaftsspiele	12	Bewegungskompetenz 8 7.1: in Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten anwenden, beschreiben und Korrekturhilfen umsetzen.	Kooperation und Konkurrenz (e)	(1) Mit und Gegeneinander (2) soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen und Mannschaftsbildungsprozessen (4) Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten
		Bewegungskompetenz 8 7.2: Konflikte mit Mit- und Gegenspielern in Spielsituationen selbstständig lösen.	Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)	(1) Wahrnehmung und Körpererfahrung (2) Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
		Bewegungskompetenz 8 7.3: sich in komplexen Handlungs- /Spielsituationen taktisch angemessen verhalten.		
		Bewegungskompetenz 8 7.4: das ausgewählte große Sportspiel fair, mannschaftsdienlich und regelgerecht spielen.		

		Methodenkompetenz 8 7.2 Mannschaftsspiele organisieren, durchführen und Schiedsrichtertätigkeiten gemäß gegebener Regeln übernehmen.		

Bewegungsfeld 7 – Spielen in und mit Regelstrukturen-Sportspiele

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 7/8 (zeitlicher Umfang 44 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 5 (Jg.8)	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**
Handball – Handball als mannschaftsspiel fair mit- und gegeneinander spielen. **Inhaltlicher Kern** Mannschaftsspiele	10	Bewegungskompetenz 8 7.1: in Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten anwenden, beschreiben und Korrekturhilfen umsetzen.	Kooperation und Konkurrenz (e)	(1) Mit und Gegeneinander (2) soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen und Mannschaftsbildungsprozessen (4) Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten
		Bewegungskompetenz 8 7.2: Konflikte mit Mit- und Gegenspielern in Spielsituationen selbstständig lösen.	Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)	(1) Wahrnehmung und Körpererfahrung
		Bewegungskompetenz 8 7.3: sich in komplexen Handlungs- /Spielsituationen taktisch angemessen verhalten.		
		Bewegungskompetenz 8 7.4: das ausgewählte große Sportspiel fair, mannschaftsdienlich und regelgerecht spielen.		

		Methodenkompetenz 8 7.2 Mannschaftsspiele organisieren, durchführen und Schiedsrichtertätigkeiten gemäß gegebener Regeln übernehmen.		

Bewegungsfeld 7 – Spielen in und mit Regelstrukturen-Sportspiele

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 7/8 (zeitlicher Umfang 44 WS)

Unterrichtsvorhaben UV 6 (Jg.8)	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**
Basketball - Unterschiedliche Spielformen des Basketballspiels ausprobieren und verändern. **Inhaltlicher Kern** Mannschaftsspiele	12	Bewegungskompetenz 8 7.1: in Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten anwenden, beschreiben und Korrekturhilfen umsetzen.	Kooperation und Konkurrenz (e)	(1) Mit und Gegeneinander (2) soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen und Mannschaftsbildungsprozessen (3) (Spiel-) Regeln und deren Veränderungen
		Bewegungskompetenz 8 7.2: Konflikte mit Mit- und Gegenspielern in Spielsituationen selbstständig lösen.		
		Bewegungskompetenz 8 7.3: sich in komplexen Handlungs- /Spielsituationen taktisch angemessen verhalten.		
		Bewegungskompetenz 8 7.4: das ausgewählte große Sportspiel fair, mannschaftsdienlich und regelgerecht spielen.		

		Methodenkompetenz 8 7.1 grundlegende Spielregeln situationsgemäß verändern und vereinbaren und die Folgen der Regelveränderungen erläutern.		
		Methodenkompetenz 8 7.2 Mannschaftsspiele organisieren, durchführen und Schiedsrichtertätigkeiten gemäß gegebener Regeln übernehmen.		
		Urteilskompetenz 8 7.2 verschiedene komplexere Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen.		

Bewegungsfeld 7 – Spielen in und mit Regelstrukturen-Sportspiele

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 9/10 (zeitlicher Umfang 44 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 7 (Jg.9)	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**
Basketball - Gegeneinander spielen und fair gewinnen. Taktische Grundlagen des Basketballspiels erfolgreich umsetzen. **Inhaltlicher Kern** Mannschaftsspiele	12	<u>Bewegungskompetenz 10 7.1</u>: komplexe technische, koordinative Fertigkeiten in Spielsituationen anwenden, erläutern und Korrekturhilfen geben.	Kooperation und Konkurrenz (e)	(1) Mit und Gegeneinander (2) soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen und Mannschaftsbildungsprozessen (4) Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten
		<u>Bewegungskompetenz 10 7.2:</u> die Merkmale fairen Spielens reflektieren und erläutern sowie sich aktiv für faire Spielprozesse einsetzen.		
		<u>Bewegungskompetenz 10 7.3:</u> taktisches Verhalten in Handlungs-/Spielsituationen situationsgemäß ändern und erläutern.		
		<u>Bewegungskompetenz 10 7.4:</u> das ausgewählte große Sportspiel auf fortgeschrittenem Niveau spielen und die spielspezifischen Gelingensbedingungen erläutern.		
		<u>Methodenkompetenz 10 7.3</u> Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren und Schiedsrichtertätigkeiten nach komplexem Regelwerk übernehmen.		

		Urteilskompetenz 10 7.1 die eigenen technischen, koordinativen Fertigkeiten differenziert beurteilen.		
		Urteilskompetenz 10 7.2 die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen.		

Bewegungsfeld 7 – Spielen in und mit Regelstrukturen-Sportspiele

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 9/10 (zeitlicher Umfang 44 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 7 (Jg.9)	WS	Kompetenzerwartun-gen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwer-punkte

Badminton – Von Federball zu Badminton - Einführung in die Sportart als Partnerspiel. **Inhaltlicher Kern** Partnerspiele	12	<u>Bewegungskompetenz 10 7.1</u>: komplexe technische, koordinative Fertigkeiten in Spielsituationen anwenden, erläutern und Korrekturhilfen geben.	Kooperation und Konkurrenz (e)	(1) Mit und Gegeneinander
		<u>Methodenkompetenz 10 7.1</u> Darstellungen (z. B. Graphik, Foto, Film) von Spielsituationen erläutern und umsetzen.	Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)	(1) Wahrnehmung und Körpererfahrung
		<u>Methodenkompetenz 10 7.2</u> Spielregeln unter konstitutiven, strategischen und sozialen Aspekten unterscheiden und situationsgerecht anpassen.		

<u>Bewegungsfeld 7 – Spielen in und mit Regelstrukturen-Sportspiele</u>

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 9/10 (zeitlicher Umfang 44 WS)

Unterrichtsvorhaben UV 7 (Jg.10)	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**

Volleyball – Das Runde muss übers Netz - Volleyball als Mannschafts-spiel mit - und gegeneinander spielen. **Inhaltlicher Kern** Mannschafts-piele	10	<u>Bewegungskompetenz 10 7.1</u>: komplexe technische, ko-ordinative Fertigkeiten in Spielsituationen anwen-den, erläutern und Kor-rekturhilfen geben.	Kooperation und Konkurrenz (e)	(1) Mit und Gegenein-ander (2) soziale und organisa-torische Aspekte von Gruppen und Mann-schaftsbildungsprozes-sen
		<u>Bewegungskompetenz 10 7.2:</u> die Merkmale fairen Spie-lens reflektieren und erläutern sowie sich aktiv für faire Spielprozesse einsetzen.	Bewegungs-struktur und Bewegungslern-nen (a)	(1) Wahrnehmung und Körpererfahrung
		<u>Bewegungskompetenz 10 7.3:</u> taktisches Verhalten in Handlungs-/Spielsituatio-nen situationsgemäß än-dern und erläutern.		
		<u>Metzhodenkompetenz 10 7.1:</u> Darstellungen (z. B. Gra-phik, Foto, Film) von Spielsituationen erläu-tern und umsetzen.		
		<u>Methodenkompetenz 10 7.2:</u> Spielregeln unter konsti-tutiven, strategischen und sozialen Aspekten unterscheiden und situa-tionsgerecht anpassen.		

<u>Bewegungsfeld 7 – Spielen in und mit Regelstrukturen-Sportspiele</u>
Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 9/10 (zeitlicher Umfang 44 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 7 (Jg.10)	**WS**	**Kompetenzerwartun-gen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwer-punkte**

Basketball – Den Gegner überlisten. Erarbeitung von komplex-technischen Fertigkeiten des Basketballspiels **Inhaltlicher Kern** Mannschaftsspiele	6	<u>Bewegungskompetenz 10 7.1</u>: komplexe technische, koordinative Fertigkeiten in Spielsituationen anwenden, erläutern und Korrekturhilfen geben.	Kooperation und Konkurrenz (e)	(1) Mit und Gegeneinander (2) soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen und Mannschaftsbildungsprozessen
		<u>Bewegungskompetenz 10 7.3:</u> taktisches Verhalten in Handlungs-/Spielsituationen situationsgemäß ändern und erläutern.	Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)	(1) Wahrnehmung und Körpererfahrung
		<u>Bewegungskompetenz 10 7.4:</u> das ausgewählte große Sportspiel auf fortgeschrittenem Niveau spielen und die spielspezifischen Gelingensbedingungen erläutern.		
		<u>Urteilskompetenz 10 7.1</u> die eigenen technischen, koordinativen Fertigkeiten differenziert beurteilen.		
		<u>Urteilskompetenz 10 7.2</u> die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen.		

<u>Bewegungsfeld 7 – Spielen in und mit Regelstrukturen-Sportspiele</u>

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 9/10 (zeitlicher Umfang 44 WS)

Unterrichtsvorhaben UV 7 (Jg.10)	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**

Badminton – Erweiterung der Grundfertigkeiten des Badmintonspiels. **Inhaltlicher Kern** Partnerspiel	6	<u>Bewegungskompetenz 10 7.1</u>: komplexe technische, koordinative Fertigkeiten in Spielsituationen anwenden, erläutern und Korrekturhilfen geben.	Kooperation und Konkurrenz (e)	(1) Mit und Gegeneinander
		<u>Bewegungskompetenz 10 7.3</u>: taktisches Verhalten in Handlungs-/Spielsituationen situationsgemäß ändern und erläutern.	Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)	(1) Wahrnehmung und Körpererfahrung
		<u>Bewegungskompetenz 10 7.5:</u> das ausgewählte Partnerspiel auf fortgeschrittenem Niveau regelgerecht, fair mit und gegeneinander spielen und die spielspezifischen Gelingensbedingungen erläutern.		
		<u>Methodenkompetenz 10 7.1</u> Darstellungen (z. B. Graphik, Foto, Film) von Spielsituationen erläutern und umsetzen.		
		<u>Methodenkompetenz 10 7.2</u> Spielregeln unter konstitutiven, strategischen und sozialen Aspekten unterscheiden und situationsgerecht anpassen.		
		<u>Urteilskompetenz 10 7.1</u> die eigenen technischen, koordinativen Fertigkeiten differenziert beurteilen.		

Bewegungsfeld 8 – Gleiten, Fahren, Rollen-Bootsport, Rollsport, Wintersport

<u>Bewegungsfeld 8 – Gleiten, Fahren, Rollen-Bootsport, Rollsport, Wintersport</u>
Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 5 (zeitlicher Umfang 4 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 1 (Jg.5)	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**
Waveboard – sicher und verantwortungsbewusst rollen **Inhaltlicher Kern** Fortbewegung auf Rädern und Rollen	4	<u>Bewegungskompetenz 6 8.1:</u> sich mit einem Gleit- oder Fahr- oder Rollgerät sicher fortbewegen, sowie die Fahrtrichtung ändern, ausweichen und bremsen. Hindernisse geschickt umfahren sowie situations- und sicherheitsbewusst beschleunigen und bremsen	Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a) Wagnis und Verantwortung (c)	(1) Wahrnehmung und Körpererfahrung (1) Spannung und Risiko (3) Handlungssteuerung
		<u>Bewegungskompetenz 6 8.2:</u> Bewegungsabläufe beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter ökonomischen oder gestalterischen Aspekten ausführen sowie dabei eigene Fähigkeiten und Grenzen berücksichtigen.	Gesundheit (f)	(1) Unfall- und Verletzungsprphylaxe
		<u>Methodenkompetenz 6.8.1:</u> grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen beschreiben und verlässlich einhalten.		
		<u>Urteilskompetenz 6.8.1:</u> Gefahrenmomente beim Gleiten…		

<u>Bewegungsfeld 8 – Gleiten, Fahren, Rollen-Bootsport, Rollsport, Wintersport</u>
Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 7/8 (zeitlicher Umfang 8 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 2 (Jg.7)	**WS**	**Kompetenzerwartun-gen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwer-punkte**
Waveboard – Rollen mit Hin-dernissen. **Inhaltlicher Kern** Fortbewegung auf Rädern und Rollen	4	<u>Bewegungskompetenz 8 8.1:</u> komplexere Bewegungs-abläufe des ausgewähl-ten Schwerpunktes beim Gleiten oder Fahren oder Rollen kontrollieren und eine vorgegebene Stre-cke/Parcours schnell oder ausdauernd bewältigen.	Wagnis und Verantwortung (c)	(1) Spannung und Risiko (2) Emotionen (3) Handlungssteuerung
		<u>Methodenkompetenz 8 8.1:</u> Gefahrensituationen in ausgewählten Lern- und Übungsprozes-sen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen er-kennen, benennen und vereinbarte Sicherheits- und Organisationsmaß-nahmen einhalten.	Gesundheit (f)	(1) Unfall- und Verlet-zungsprphylaxe
		<u>Urteilskompetenz 8 8.1:</u> die Anforderungen zur Bewältigung von Gleit-Fahr oder Rollsituationen einschätzen und den Schwierigkeitsgrad beur-teilen.		

<u>Bewegungsfeld 8 – Gleiten, Fahren, Rollen-Bootsport, Rollsport, Wintersport</u>
Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 7/8 (zeitlicher Umfang 8 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 3 (Jg.8)	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte
Waveboard – Wir rollen zusammen. Rollen mit Partner und in der Gruppe. **Inhaltlicher Kern** Fortbewegung auf Rädern und Rollen	4	<u>Bewegungskompetenz 8 8.1:</u> komplexere Bewegungsabläufe des ausgewählten Schwerpunktes beim Gleiten oder Fahren oder Rollen kontrollieren und eine vorgegebene Strecke/Parcours schnell oder ausdauernd bewältigen.	Wagnis und Verantwortung (c) Kooperation und Konkurrenz (e)	(1) Spannung und Risiko (2) Emotionen (3) Handlungssteuerung (1) Mit und Gegeneinander
		<u>Methodenkompetenz 8 8.1:</u> Gefahrensituationen in ausgewählten Lern- und Übungsprozessen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen erkennen, benennen und vereinbarte Sicherheits- und Organisationsmaßnahmen einhalten.	Gesundheit (f)	(1) Unfall- und Verletzungsprphylaxe
		<u>Urteilskompetenz 8 8.1:</u> die Anforderungen zur Bewältigung von Gleit-Fahr oder Rollsituationen einschätzen und den Schwierigkeitsgrad beurteilen.		

<u>Bewegungsfeld 8 – Gleiten, Fahren, Rollen-Bootsport, Rollsport, Wintersport</u>

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 9/10 (zeitlicher Umfang 8 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 4 (Jg.9)	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte

Waveboard – Rollen und Werfen – Große Mannschaftssportarten auf Rollen durchführen **Inhaltlicher Kern** Fortbewegung auf Rädern und Rollen	4	<u>Bewegungskompetenz 10 8.1:</u> sich in komplexen Bewegungssituationen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter Berücksichtigung der Anforderungen von Material, Geschwindigkeit, Raum oder Gelände im dynamischen Gleichgewicht fortbewegen und zentrale Bewegungsmerkmale nach vorgegebenen Kriterien erläutern.	Wagnis und Verantwortung (c)	(1) Spannung und Risiko (2) Emotionen (3) Handlungssteuerung
		<u>Bewegungskompetenz 10 8.2:</u> technisch-koordinative Fertigkeiten beim Gleiten oder Fahren oder Rollen sicherheitsgerecht und Gelände angepasst ausführen, Sicherheitsaspekte beschreiben sowie Möglichkeiten der Bewegungshilfe und -sicherung erläutern.	Gesundheit (f)	(1) Unfall- und Verletzungsprphylaxe
		<u>Methodenkompetenz 10 8.1:</u> beim Gleiten oder Fahren oder Rollen allein und in der Gruppe sportspezifische Vereinbarungen (z.B. Pistenregeln, Aufstellungsformen beim Skilaufen, Ruderkommandos, Straßenverkehrsregeln) erläutern und anwenden.		

<u>Bewegungsfeld 8 – Gleiten, Fahren, Rollen-Bootsport, Rollsport, Wintersport</u>
Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 9/10 (zeitlicher Umfang 8 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 4 (Jg.10)	**WS**	**Kompetenzerwartungen**	**Inhaltsfeld**	**Inhaltliche Schwerpunkte**
Waveboard auf dem Asphalt – Orte außerhalb der Sporthalle auf Nutzbarkeit beurteilen und sicher nutzen. **Inhaltlicher Kern** Fortbewegung auf Rädern und Rollen	4	<u>Bewegungskompetenz 10 8.1:</u> sich in komplexen Bewegungssituationen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter Berücksichtigung der Anforderungen von Material, Geschwindigkeit, Raum oder Gelände im dynamischen Gleichgewicht fortbewegen und zentrale Bewegungsmerkmale nach vorgegebenen Kriterien erläutern.	Wagnis und Verantwortung (c) Kooperation und Konkurrenz (e)	(1) Spannung und Risiko (2) Emotionen (3) Handlungssteuerung (1) Mit und Gegeneinander
		<u>Bewegungskompetenz 10 8.2:</u> technisch-koordinative Fertigkeiten beim Gleiten oder Fahren oder Rollen sicherheitsgerecht und Gelände angepasst ausführen, Sicherheitsaspekte beschreiben sowie Möglichkeiten der Bewegungshilfe und -sicherung erläutern.	Gesundheit (f)	(1) Unfall- und Verletzungsprphylaxe
		<u>Methodenkompetenz 10 8.1:</u> beim Gleiten oder Fahren oder Rollen allein und in der Gruppe sportspezifische Vereinbarungen (z.B. Pistenregeln, Aufstellungsformen beim Skilaufen, Ruderkommandos, Straßenverkehrsregeln) erläutern und anwenden.		

		Urteilskompetenz 10 8.1: die situativen Anforderungen (z. B. durch Sportgerät, Raum, Gelände, Witterung) an das eigene Leistungsvermögen und das emotionale Empfinden beurteilen.		
		Urteilskompetenz 10 8.1: 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.		

Bewegungsfeld 9 – Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport

Bewegungsfeld 9 – Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport

Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 5/6 (zeitlicher Umfang: 16 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 1	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwer-punkte

Einführung in den Zweikampfsport unter dem Aspekt des fairen Kräftemessens **Inhaltlicher Kern** Normgebundene Kampfformen und grundlegende normgebundene Zweikampfformen	10	<u>Bewegungskompetenz 6 9.1:</u> normungebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen.	Kooperation und Konkurrenz (E)	(1) Mit- und Gegeneinander (3) Regeln und deren Veränderung
		<u>Bewegungskompetenz 6 9.2:</u> sich regelgerecht und fair in Kampfsituationen verhalten und Verantwortung für sich und die Partnerin/ den Partner übernehmen.	Wagnis und Verantwortung (C)	(1) Spannung und Risiko (2) Emotionen (3) Handlungssteuerung
		<u>Methodenkompetenz 6 9.1:</u> Grundlegende Regeln entwickeln, in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden.		
		<u>Urteilskompetenz 6 9.1 bzw. 8 9.1:</u> Einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten.		

<u>Bewegungsfeld 9 – Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport</u>
Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 5/6 (zeitlicher Umfang: 16 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 2	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwer-punkte
Regelgeleiteter Zweikampf am Beispiel normier-ter Disziplinen **Inhaltlicher Kern** Normgebundene Kampfformen und grundlegen-de normgebun-dene Zwei-kampfformen	6	<u>Bewegungskompetenz 6 9.2:</u> die Chancengleichheit von Kampfpaarun-gen in Kampfsituationen beurteilen.	Kooperation und Konkur-renz (E)	(1) Mit- und Gegeneinander (3) Regeln und deren Verände-rung
		<u>Bewegungskompetenz 6 9.2:</u> sich regelgerecht und fair in Kampfsitua-tionen verhalten und Verantwortung für sich und die Partnerin/ den Partner über-nehmen.	Wagnis und Verantwor-tung (C)	(1) Spannung und Risiko (2) Emotionen (3) Handlungs-steuerung
		<u>Methodenkompetenz 6 9.1:</u> Grundlegende Regeln entwickeln, in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden.		
		<u>Methodenkompetenz 6 9.2:</u> Durch kooperatives Verhalten der Partne-rin/ dem Partner beim Erlernen von grund-legenden Techniken zum Erfolg verhelfen.		
		<u>Urteilskompetenz 6 9.1 bzw. 8 9.1:</u> Einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Re-geln bewerten.		

<u>Bewegungsfeld 9 – Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport</u>
Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 7/8 (zeitlicher Umfang: 12 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 3	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwer-punkte
Fair kämpfen und sicher fallen - Den Gegner zu Boden werfen, selbst sicher fallen. **Inhaltlicher Kern** Normgebundene Kampfformen und grundlegende normgebundene Zweikampfformen	6	<u>Bewegungskompetenz 8 9.1:</u> normungebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen (z. B. bei Wurf-, Fall- und Bodenkampftechniken) von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen.	Kooperation und Konkurrenz (E)	(1) Mit- und Gegeneinander (3) Regeln und deren Veränderung
		<u>Bewegungskompetenz 8 9.2:</u> körperlich bedingte Vor- und Nachteile erkennen, benennen und Nachteilsausgleiche entwickeln und umsetzen.	Wagnis und Verantwortung (C)	(1) Spannung und Risiko (2) Emotionen (3) Handlungssteuerung
		<u>Methodenkompetenz 8 9.1:</u> grundlegende Strategien und Verfahren in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden.		
		<u>Methodenkompetenz 8 9.2:</u> Durch kooperatives Verhalten der Partnerin/ dem Partner beim Erlernen von komplexen Techniken zum Erfolg verhelfen.		
		<u>Urteilskompetenz 6 9.1 bzw. 8 9.1:</u> Einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten.		

<u>Bewegungsfeld 9 – Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport</u>
Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 7/8 (zeitlicher Umfang: 12 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 4	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwer-punkte
David gegen Goliath – Möglichkeiten für ungleiche Zweikampfsituationen entwickeln und erproben. **Inhaltlicher Kern** Normgebundene Kampfformen und grundlegende normgebundene Zweikampfformen	6	<u>Bewegungskompetenz 8 9.1:</u> normungebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen (z. B. bei Wurf-, Fall- und Bodenkampftechniken) von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen.	Kooperation und Konkurrenz (E)	(1) Mit- und Gegeneinander (3) Regeln und deren Veränderung
		<u>Bewegungskompetenz 8 9.2:</u> körperlich bedingte Vor- und Nachteile erkennen, benennen und Nachteilsausgleiche entwickeln und umsetzen.	Wagnis und Verantwortung (C)	(1) Spannung und Risiko (2) Emotionen (3) Handlungssteuerung
		<u>Methodenkompetenz 8 9.1:</u> grundlegende Strategien und Verfahren in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden.		
		<u>Methodenkompetenz 8 9.2:</u> Durch kooperatives Verhalten der Partnerin/ dem Partner beim Erlernen von komplexen Techniken zum Erfolg verhelfen.		
		<u>Urteilskompetenz 6 9.1 bzw. 8 9.1:</u> Einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten.		

<u>Bewegungsfeld 9 – Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport</u>
Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 9/10 (zeitlicher Umfang: 10 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 5	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwer-punkte
Festhalten und Befreien – Lösungen für Zweikampfsituationen entwickeln und erproben. **Inhaltlicher Kern** Normgebundene Kampfformen und grundlegende normgebundene Zweikampfformen	6	<u>Bewegungskompetenz 10 9.1:</u> 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 grundlegend in ihrer Funktion erläutern.	Kooperation und Konkurrenz (E)	(1) Mit- und Gegeneinander (3) Regeln und deren Veränderung
		<u>Bewegungskompetenz 10 9.2:</u> Mit Risiko und Wagnis beim Kämpfen situationsangepasst umgehen sowie regelgerecht und fair miteinander kämpfen .	Wagnis und Verantwortung (C)	(1) Spannung und Risiko (2) Emotionen (3) Handlungssteuerung
		<u>Methodenkompetenz 10 9.1:</u> Regeln für chancengleiches und faires Miteinander im Zweikampf erstellen und einen Zweikampf nach festgelegten Regeln leiten.		
		<u>Methodenkompetenz 10 9.2:</u> Kriteriengeleitetes Partnerfeedback im Übungs- und Zweikampfprozess geben		
		<u>Urteilskompetenz 10 9.1:</u> Die eigene und Leistungsfähigkeit anderer in Zweikampfsituationen nach vereinbarten Kriterien beurteilen.		
		<u>Urteilskompetenz 10 9.2:</u> Eigeninitiative und faires Verhalten beim Zweikämpfen beurteilen.		

<u>Bewegungsfeld 9 – Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport</u>
Beispiele für Unterrichtsvorhaben: Jahrgangsstufe 9/10 (zeitlicher Umfang: 10 WS)

Unterrichts-vorhaben UV 6	WS	Kompetenzerwartungen	Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwer-punkte
Steh auf, wenn du Unten bist – taktische und technische Grundfertigkeiten des Ringens anwenden.	4	<u>Bewegungskompetenz 10 9.1:</u> 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 grundlegend in ihrer Funktion erläutern.	Kooperation und Konkurrenz (E)	(1) Mit- und Gegeneinander (3) Regeln und deren Veränderung
Inhaltlicher Kern Normgebundene Kampfformen und grundlegende normgebundene Zweikampfformen		<u>Bewegungskompetenz 10 9.2:</u> Mit Risiko und Wagnis beim Kämpfen situationsangepasst umgehen sowie regelgerecht und fair miteinander kämpfen .	Wagnis und Verantwortung (C)	(1) Spannung und Risiko (2) Emotionen (3) Handlungssteuerung
		<u>Methodenkompetenz 10 9.1:</u> Regeln für chancengleiches und faires Miteinander im Zweikampf erstellen und einen Zweikampf nach festgelegten Regeln leiten.	Kooperation und Konkurrenz (E)	Mit- und Gegeneinander Regeln und deren Veränderung
		<u>Methodenkompetenz 10 9.2:</u> Kriteriengeleitetes Partnerfeedback im Übungs- und Zweikampfprozess geben		
		<u>Urteilskompetenz 10 9.1:</u> Die eigene und Leistungsfähigkeit anderer in Zweikampfsituationen nach vereinbarten Kriterien beurteilen.		
		<u>Urteilskompetenz 10 9.2:</u> Eigeninitiative und faires Verhalten beim Zweikämpfen beurteilen.		