

UV 5.1 Kooperations- und Interaktions-formen und -spiele in der Gruppe kennen lernen und erfahren

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV.	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte: e. 1, e 2, e. 3
2. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	E	5	8	6.1	1	e) Kooperation und Konkurrenz Mit- und Gegeneinander / in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen Soziale – und organisatorische Aspekte von Gruppen und Mannschaftsbildungsprozessen (Spiel)- Regeln und deren Funktion und Veränderung

Kompetenzerwartungen: BWK 2.1, MK 2.1, UK 2.1
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): Grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative und taktisch- kognitive Fähigkeiten situationsgerecht in kooperativen Spiel – und Übungsformen anwenden Ausgewählte Interaktions- und Kooperationsspielformen fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen.
Methodenkompetenz (MK): Kooperations- und Interaktionsspiele bezogen auf unterschiedliche Intentionen spielen und anwenden können. (1)
Urteilskompetenz (UK) Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Entwicklung oder Beeinflussung von sozialen Kompetenzen für sich und andere bewerten. (1)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Aufbau sozialer Verantwortung fördern • Entwicklung von Teamfähigkeit • Akzeptanz unterschiedlicher Stärken und Schwächen aufbauen – sich helfen lassen • gemeinsame Basis für pädagogische Arbeit im SpU. schaffen • Respekt vor Gefühlen und Bedürfnissen anderer • Verbesserung des Klassenklimas • Eigenständiges Lösen von Problemstellungen und Konflikten • Akzeptanz gegenseitiger Leistungen • Übernahme von Verantwortung bei Problemlösungsspielen 	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernspiele • Warming-up-Spiele • Sensibilisierungs- und Gleichgewichtsspiel- und übungsformen • Vertrauensspiel- und übungsformen • Interaktions- und Kooperationsspiele aus dem Abenteuer- und Erlebnissport 	<ul style="list-style-type: none"> • Realistische Selbsteinschätzung fördern • Verantwortungsübernahme bewusst machen • Fairness im Umgang mit Sieg und Niederlage thematisieren • Respektvolles Miteinander fordern • Körperbewusstsein aufbauen • Berührungängste abbauen • Reflexive Koedukation anbahnen 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einsatzwille – Leistungsbereitschaft • Lernbereitschaft im Bereich der Entwicklung der Sozialkompetenz erkennen • Allgemeine Somi-Aspekte nutzen <p>punktuell: im Ermessen der Lehrkraft</p>

UV 5.2 Spielideen unterschiedlicher kleiner Spiele erfahren und begreifen: Verschiedene (Pausen-) Spielideen kriteriengeleitet einschätzen, Regeln sinnvoll variieren und ein Lieblingsspiel (er)finden

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte e. 1, e, 4, e. 3
2. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	E	5	10	6.2	2	e) Kooperation und Konkurrenz Mit- und Gegeneinander Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten Spielregeln und deren Veränderung

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

Grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative und taktisch- kognitive Fähigkeiten situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden. (1)

Ausgewählte kleine Spiele und einfache Pausenspiele fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen, sowie entsprechende Kriterien entwickeln, benennen und erläutern.(2)

Kleine Spiele gemäß vorgegebenen Spielideen und Regeln – orientiert an Raum, Zeit, Spielern, Spielmaterial – selbständig spielen und situationsbezogen an veränderte oder gewünschte Rahmenbedingungen anpassen. (3)

Methodenkompetenz (MK):

Einfache Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern. (1)

Urteilskompetenz (UK)

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

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> kleine Spiele und Pausenspiele ein bekanntes Spiel variieren und auf die Klasse anpassen unterschiedliche Zielperspektiven von Spielen kennen lernen Erlernen grundlegender Abläufe bei der Vor- bzw. Nachbereitung von Sportspielen Verständnis für faires und mannschaftsdienliches Verhalten entwickeln Grundzüge von Sportspielen reflektieren und verstehen. Was macht ein gutes Spiel aus? 	<ul style="list-style-type: none"> Darstellung und Erläuterung von Spielsituationen Ein Spiel mit vorgelegtem Regelapparat eigenständig spielen und umsetzen können Adressatengerechte Variation von Spielregeln entwickeln Einsatz unterschiedlicher Materialien erproben 	<ul style="list-style-type: none"> Grundfertigkeiten für allgemeine Spielfähigkeiten erkennen und benennen z.B. Passen, Fangen, Freilaufen, Anbieten , Spielraumnutzung Regelkunde vertiefen Regelstrukturen kennen und nutzen (M) Allgemeine Fairnessaspekte kennen (M) 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> Anstrengungsbereitschaft Kooperationsbereitschaft Beiträge zum Unterrichtsgespräch und zur Spielentwicklung Grad der allgemeinen Spielfähigkeit Niveau spielerische Grundtechniken <p>punktuell: Kleingruppenarbeit: 1. Entwicklung eines</p>

	<ul style="list-style-type: none">• Erprobung unterschiedlicher Organisationsformen• Unterschiedliche Spielziele erkennen und zielgerichtet umsetzen können		Sportspiels Kriterien: Material, Spielart, Fortbewegungsart, Spielfeld etc. 2. Schriftliche Spielanleitung erfassen
--	--	--	---

UV 5.3 Kleine Kämpfe um und mit Gegenstände – auf das Zweikämpfen spielerisch vorbereiten und beim Gegeneinander kooperieren.

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 1, e. 1, e. 3
9. Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport	A,E	5	10	6.9	3	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Wahrnehmung und Körpererfahrung e) Kooperation und Konkurrenz Mit – und Gegeneinander (1) (Spiel-)Regeln und deren Veränderung (3)

Kompetenzerwartungen: BKW 9.1, BWK 9.2, MK 9.1, M 9.2
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): Normungebunden mit –und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen von Partner und Gegner einstellen (1) Sich regelgerecht und fair in diversen Kampfsituationen verhalten und grundlegende Regeln dafür erläutern (2)
Methodenkompetenz (MK): Grundlegende Regeln, Strategien und Verfahren in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden. (1)
Urteilskompetenz (UK): Einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen beurteilen. (2)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Verständnis für faires und regelgerechtes miteinander Kämpfen entwickeln • Mit dem Risiko und dem individuellen Wagnis in Kampfsituationen umgehen lernen • Kooperativ mit gegenseitiger Verantwortung und Verständigung lernen und üben • Grundtechniken des Haltens, Befreiens, der Griffarten , der Taktiken kennen lernen • Die individuellen Leistungsunterschiede in Zweikampfsituationen wahrnehmen und verstehen • Intensive Kräftigung des Halte- und Stützapparats 	<ul style="list-style-type: none"> • Erstellen eines Regelplakates • adressatengerechte Reduktion der Kampfgregeln • Stationen Lernen z.B.: • Kampf um Gleichgewicht • Kampf um Gegenstände • Kampf um Raum • Zieh und Schiebekämpfe • Hebelgriffe- & Haltegriffe • Erste Falltechniken erproben 	<ul style="list-style-type: none"> • Fairness- Regeln kennen • Kampfgregeln kennen • Fachbegriffe lernen: Bodenkampf, Körperschwerpunkt, Hebelgriffe ,Haltegriffe, Befreiungsstrategien 	<p>unterrichtsbegleitend: Anstrengungsbereitschaft Beiträge zum UG. Einlassen auf Kampfsituationen</p> <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anwenden der erlernten Haltegriffe und deren Befreiungsstrategien • Test: Fairnessregeln und Strategien im Zweikampf

UV 5.4 Das Bewegungsrepertoire an Geräten spielerisch entdecken und erweitern: grundlegende Bewegungsfertigkeiten am Boden für die Gestaltung einer ersten kleinen Kür nutzen

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 1, a. 2, a. 3, b. 1, b. 2
5. Bewegen an Geräten - Turnen	A, B	5	10	6.3	5	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Wahrnehmung und Körpererfahrung Informationsaufnahme und Verarbeitung Aspekte des motorischen Lernens b) Bewegungsgestaltung Gestaltungsformen und Kriterien Variationen von Bewegungen

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

- Eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten (1)
 Technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen bewältigen und ihre zentralen Merkmale benennen und beschreiben (2)
 Am Boden in der Grobform leistungsbezogen rollen, stützen, springen balancieren und Bewegungsfertigkeiten zu einer kleinen Kür verbinden (3)

Methodenkompetenz (MK):

- Turnergeräte sicher auf und abbauen, den Unterrichts-und Übungsprozess durch sicherheitsbewusstes Verhalten aufrecht erhalten und sich kooperativ Hilfen geben (1)
 Erste Bewegungsgestaltungen und -kombinationen zusammenstellen und präsentieren. (2)

Urteilskompetenz (UK):

- Turnerische Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien bewerten (2)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Technisch-koordinative Grundanforderungen an das Rollen, Stützen, Balancieren, Springen • Aufbau und Aufrechterhaltung von Körperspannung • Grundlagen des Helfens und Sicherns • Partner oder Gruppenküren erarbeiten und präsentieren • Präsentationen einschätzen & nach ausgewiesenen Kriterien beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> • Induktives oder deduktives Erarbeiten von normgebundenen und normoffenen turnerischen Elementen am Boden • Vermittlung von Sicherheitsaspekten • Erproben unterschiedlicher Organisationsformen • Dokumentieren und Planen von Bewegungsfolgen für die Kür • Ritualisierung von Signalen zum sammeln und Kommunizieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Kennen lernen elementarer Sicherheitsregeln • Kennen lernen elementare turnerischer Fachbegriffe für turnerische Elemente am Boden • Phasenverläufe (Auftakt-Hauptaktionsphase-Ausklangphase) • Körperachsen • Erste Helfergriffe • Umgang mSchwierigkeitsstufen 	unterrichtsbegleitend: Sicherheitsregeln, Helfergriffe, Lernprogression <ul style="list-style-type: none"> • Gruppenkür • Bewegungsqualität der turnerischen Fertigkeiten in der Kürpräsentation • Rolle (vw. + rw.) • Handstand mit oder ohne Hilfestellung • Grobform Rad

UV 5.5 Sicher und selbstbewusst auf und unter Wasser fortbewegen - Wassergewöhnung, Tauchen und Springen ohne Angst

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 1, a. 3, c 2, c. 3, f. 1
4. Bewegen im Wasser - Schwimmen	A/C/ F	5	Ca. 10	5.6	5	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen: Wahrnehmung und Körpererfahrung Bewegungsstruktur und grundlegende Aspekte motorischen Lernens c) Wagnis und Verantwortung Emotionen Handlungssteuerung (Regeln im Schwimmbad und Umgangsformen) f) Gesundheit Unfall- und Verletzungsprofilaxe

Kompetenzerwartungen: BWK 4.1, 4.2. MK 4.1, 4.2, UK 4.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

- das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotationen im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern sowie grundlegende technisch- koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen erlernen und ausführen. (1)
- das Springen und Tauchen in unterschiedlichen Situationen funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen.

Methodenkompetenz (MK):

- Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen anwenden. (1)
- Einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Tauchen und Springen einhalten (2)

Urteilskompetenz (UK):

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

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> Allgemein: Wassergewöhnung festigen - Auftrieb, Absinken, Wasserwiderstand, Orientierung unter Wasser, Erlernen des Ausatmens, unterschiedliche Lagen im und unter Wasser Tauchen: 	<ul style="list-style-type: none"> Spielerische Formen zum Experimentieren mit Wassereigenschaften und Materialien, Erproben unterschiedlicher Organisationsformen, Ritualisierung von Signalen 	<ul style="list-style-type: none"> Kennenlernen elementarer Bade- und Sicherheitsregeln (M 5.4.1.) Auftrieb, Absinken, Gleitlage, Wasserwiderstand, Druckausgleich, Zug- und Druckphasen, Beinschlag, Armzug, Gleitphase 	unterrichtsbegleitend: <ul style="list-style-type: none"> Einhaltung der Bade und Sicherheits- und Organisationsregeln Unterwasserkontrolle, Körperspannung beim Sprung Beharrlichkeit beim Üben

<p>Bergen von Gegenständen im Nichtschwimmerbereich, sicheres Orientieren unter Wasser, Überwinden einer Tauchstrecke, Sicherheitsmaßnahmen beim Tauchen und Springen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Springen: Kontrollierte Kopf- und Fußsprünge vom Beckenrand Freunde an kreativen Sprüngen 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielerische Formen unter Wasser • Tunneltauchen , Hindernistauchen Tauchspiele • Einsatz verschiedenen Materialien, • Partner- und Gruppenübungen, • Beobachtungsformen beim Tauchen 	<ul style="list-style-type: none"> • Hyperventilation • Atemtechnik beim Tauchen • Körperspannung beim Sprung • Fuß- und Kopfsprünge, freie Sprünge • Kopfsprung und Steuerung 	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzung der Fachbegriffe • Bereitschaft zur Übernahme von Verantwortung bei der Partnerarbeit <p>punktuell: Baderegeltest</p>
--	---	---	---

UV 5.6 Sicher und ausdauernd schwimmen lernen – vorhandene Fähigkeiten verbessern und vertiefen.

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 3, a. 2, d. 1, d. 2
4. Bewegen im Wasser - Schwimmen	A/D	5	Ca. 22	5.5, 7.5, 7.6	6	<p>a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen: Bewegungsstruktur und grundlegende Aspekte motorischen Lernens Informationsaufnahme – und Verarbeitung bei sportlichen Bewegungen</p> <p>d) Leistung: Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit am Beispiel des Schwimmens Methoden zur Leistungssteigerung im Schwimmen grundlegend Ausdauernd schwimmen</p>

Kompetenzerwartungen: BWK 4.3. 4.4. MK 4.2, UK 4.1
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): <ul style="list-style-type: none"> eine Wechselzug- und oder Gleitzugtechnik einschließlich Atemtechnik und Start auf grundlegendem Niveau ausführen. (2) einen Mittelzeitausdauerleistung (bis 10 Minuten) funktionsgerecht durchführen können. (3)
Methodenkompetenz (MK): <ul style="list-style-type: none"> Einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Tauchen und Springen einhalten (2)
Urteilskompetenz (UK): Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen - allgemeine Baderegeln kennen (1)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Techniken: Erlernen einer Gleit- oder Wechselzugtechnik, Erlernen des Startsprungs, Verbessern einer vorhandenen Schwimmtechnik individuell	<ul style="list-style-type: none"> Einsatz verschiedenen Materialien Partner- und Gruppenübungen, Beobachtungsformen beim Tauchen Einsatz von Materialien beim Lernen Teillernmethode beim Erlernen von Arm- Beinbewegungen Einsatz von Partnerbeobachtungen. Bildreihen und Korrekturbögen altersgerecht 	<ul style="list-style-type: none"> Zug- und Druckphasen, Beinschlag, Armzug, Gleitphase Fuß- und Kopfsprünge, freie Sprünge Kopfsprung und Steuerung Phasenverlauf Grundtechniken 	unterrichtsbegleitend: <ul style="list-style-type: none"> Beharrlichkeit beim Üben Nutzung der Fachbegriffe Bereitschaft zur Übernahme von Verantwortung bei der Partnerarbeit Individueller Lernfortschritt Techniken punktuell: Individuelle Techniküberprüfung Ausdauerleistung einer Technik (Strecke in 10 Minuten) Schwimmabzeichen Bronze

UV 5.7 Kreatives Bewegungshandeln und seine Präsentation: einfache technisch-koordinative Grundbewegungsarten/Bewegungsfolgen üben und präsentieren

Bewegungsfeld/Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.-stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 1, a.2, b. 1, b.2, b. 3
6. Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik, Tanz, Bewegungskünste	A, B	5	10	6.4, 9.4	7	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslerne Wahrnehmung und Körpererfahrung Informationsaufnahmen und -verarbeitung bei sportl. Bewegungen b) Bewegungsgestaltung Gestaltungsformen und Kriterien (v.a. individuell) Variationen von Bewegungen (zeitlich, räumlich, dynamisch) Gestaltungsanlässe - Gestaltungsthemen

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

Technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens ohne Handgeräte anwenden und beschreiben. (1)

Grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u.a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung) wahrnehmen und in Bewegungsgestaltungen allein oder in der Kleingruppe anwenden. (2)

Grundlegende Aufstellungsformen und Formationen anwenden und beschreiben. (3)

Methodenkompetenz (MK):

Durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder Gestaltungsaufgaben lösen. (6.1)

Einfache ästhetisch- gestalterische Bewegungsgestaltungen präsentieren. (6.2)

Urteilskompetenz (UK):

Einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen nach ersten ausgewählten Kriterien bewerten. (1)

Medienkompetenz: 1.1 Medienausstattung (Hardware)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> u.a. gestalterische Auseinandersetzung mit gymnastischen Grundformen Erlernen bestimmter Tanzformen (Jumpstyle – HipHop oder Video-Clip-Dancing zum Lebensweltbezug) Kreatives Bewegungshandeln und seine Präsentation erleben 	<ul style="list-style-type: none"> Sämtliche Grundbewegungsarten und gymnastischen Grundformen als Bewegungsfundus erarbeiten Mit Bewegungsgrundformen kreativ und gestalterisch zu selbständigen thematischen Bezügen eine Bewegungsfolge erarbeiten Basics zu Jumpstyle oder Hiphop erarbeiten und zu eigenständige 	<ul style="list-style-type: none"> u.a. Fachbegriffe für Grundbewegungsarten kennen Fachbegriffe Tanzschritte kennen Erste Gestaltungskriterien kennen lernen 	unterrichtsbegleitend: Leistungsbereitschaft und Engagement Kreatives Erarbeiten in der Kleingruppe punktuell: Präsentationen kriterienorientiert bewerten (Zeit, Raum, Dynamik, Form)

<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsverbindungen und -variationen zu Klang und Musik 	<p>Bewegungsfolgen unter Bezug zu ersten Gestaltungskriterien entwickeln</p> <p><i>Medienkompetenz 1.1: Die SuS lernen das iPad als Möglichkeit sich in einer Gruppenchoreographie aufzunehmen kennen und sind in der Lage dieses selbständig zu bedienen. Dazu gehört u.a. die Aufnahmesoftware (z. B. Coach's Eye) in den Grundfunktionen bedienen (Aufnahme starten, stoppen, abspielen, pausieren ggf. Zeitlupe) und das iPad ruhig halten und im richtigen Abstand/Winkel zur Gruppe ausrichten zu können.</i></p>		<p>Test Grundbegriffsverständnis und Gestaltungskriterien</p>
---	--	--	---

UV 5.8 Grundlagen für Ballspiele schaffen – vielfältiges Erlernen, Üben und Anwenden von technisch-taktischen Grundfertigkeiten im Basketballspiel

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 2, a. 3, e. 1, e. 2, e. 3
7. Spielen in und mit Regelstrukturen- Sportspiele	A ,E	5	12	6.2, 8.3	8	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Informationsaufnahme und Verarbeitung bei sportl. Bewegungen Grundlegende Aspekte motorischen Lernens e) Kooperation und Konkurrenz mit und Gegeneinander in konkurrenzorientierten Spielformen soziale und organisatorische Prozesse von Mannschaftsbildungen (Spiel-)Regeln und deren Veränderung/Reduktion

Kompetenzerwartungen: BWK 7.1, 7.2, 7.3, MK 7.2, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

Grundlegende technisch- koordinative Fertigkeiten und taktische Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern. (1)
 Sich in einfache Handlungssituationen über die Wahrnehmung von Raum und Spielgerät sowie Mitspielern/Gegnern taktisch angemessen verhalten. (2)
 Grundlegende Spielregeln anwenden und ihre Funktion erklären.(3)

Methodenkompetenz (MK):

Grundlegende spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden. (2)

Urteilskompetenz (UK):

Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (Mindestvorgaben wie z.B. minimale Passanzahl vor einem Wurf) beurteilen. (1)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> Allgemeine Ballsicherheit gewinnen – Ballerfahrungen auffrischen und koordinative Fähigkeiten verbessern fehlerfrei Losdribbeln und Stoppen (Sternschritt) 1-1 Spielen (Verteidiger zwischen Gegner und Korb, Angreifer erkennt ob er Dribbeln oder Werfen soll) Grundlegende basketballspezifische Handlungsmuster vermitteln: 	<ul style="list-style-type: none"> Vielfältige Ballschule geschlossen und offen kreativ nutzen Dribbelsicherheit in diversen Anforderungssituationen schulen Stoppen und fehlerfrei los dribbeln in unterschiedlichen Spielformen Passen und Fangen in diversen Spiel- und Übungsformen sicher vermitteln z.B. durch Passspiele vereinfachte Spielformen 1-1 bis. 3:3 Korbleger durch den Rhythmus erlernen 	<ul style="list-style-type: none"> Brustpass und Bodenpass Fangen in "W-Form" der Hände einhändiges Dribbeln und Handwechsel Korbleger: "3er Rhythmus", einbeiniger Absprung vom Innenbein, einhändiger Wurf durch die Außenhand Regeln: Aus-Regel, Schrittfehlerregel, Doppeldribbling 	unterrichtsbegleitend: <ul style="list-style-type: none"> regelkonformes Stoppen und Losdribbeln Entscheidungsverhalten Passen oder Dribbeln Technikbewertung Korbleger nach dem Übungs- und Bewertungsbogen (M.5.8.) Kriterien: Absprung Innenbein, Wurf einhändig durch Außenhand, Anlauf aus einem Dribbling im "3er-Rhythmus"

<p>freilaufen, anbieten, passen & fangen , werfen, dribbeln</p> <ul style="list-style-type: none">• Einführung in das Streetballspiel (3-3) mit Pass zum Partner als Start (Check)			<ul style="list-style-type: none">• Allgemeine Spielfähigkeit im 1-1 bis 3-3
--	--	--	--

UV 5.9 Grundlagen für Rückschlagspiele schaffen – vielfältiges Erlernen, Üben und Anwenden von technisch-taktischen Grundfertigkeiten im Tischtennis

Bewegungsfeld/Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.-stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte
7. Spielen in und mit Regelstrukturen-Sportspiele	A, E	5	10	7.4, 8.2	9	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Informationsaufnahme und Verarbeitung bei sportlichen Bewegungen Grundlegende Aspekte motorischen Lernens e) Kooperation und Konkurrenz mit und Gegeneinander in konkurrenzorientierten Spielformen soziale und organisatorische Prozesse von Mannschaftsbildungen Spielregeln und deren Veränderung/Reduktion Organisation von Spielgelegenheiten

Kompetenzerwartungen: BWK 7.1, 7.2, 7.3, 7.4, MK 7.1, 7.2, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

- Grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktische Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern. (1)
 Sich in einfache Handlungssituationen über die Wahrnehmung von Raum und Spielgerät sowie Mitspielern/Gegnern taktisch angemessen verhalten.(2)
 Grundlegende Spielregeln anwenden und ihre Funktion erklären. (3)
 Ein Partnerspiel in vereinfachten Formen mit und gegeneinander fair und mannschaftsdienlich spielen. (4)

Methodenkompetenz (MK):

- Einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen und Techniken erklären und anwenden. (1)
 Grundlegende spieltypische verbale Kommunikationsformen im Hinblick auf Regelabsprachen anwenden. (2)

Urteilskompetenz (UK):

- Technische Ausführungen (Grundschnitte) und einfache Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (Regeln, Vereinbarungen) beurteilen. (1)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> Selbständiger und eigenverantwortlicher Auf- und Abbau der Übungsstätte nach Erstanleitung 	<ul style="list-style-type: none"> Deduktive Vermittlung der ersten Grundschnitte Spielerische Anwendung der Schnitte in diversen Spiel- und Übungsformen 	<ul style="list-style-type: none"> Griffhaltungen Vorhand/Rückhand Unterscheidung/Beschreibung Grundstellung an der Platte Erste Regelkunde 	unterrichtsbegleitend: <ul style="list-style-type: none"> Aufbau der Übungsstätte Sicherheit + Organisationsformen punktuell: <ul style="list-style-type: none"> TT- Sportabzeichen Spielbeobachtung 1:1 (Beobachtungsbögen)

UV 5.10 Rollerfahrten mit dem Rollbrett sammeln: Fahr- Brems- und Geschicklichkeitsübungen

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 1, e. 4
8. Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Bootsport/ Wintersport	A/ E	5	10	6.7	10	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Wahrnehmung und Körpererfahrung e) Kooperation und Konkurrenz Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten

Kompetenzerwartungen: BWK 8.1, 8.2, MK 8.1, UK 8.1.

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

Sich mit einem Rollgerät fortbewegen, Hindernisse geschickt umfahren, sowie situationsbewusst beschleunigen und bremsen. (1)

Bewegungsabläufe beim Rollen unter ökonomischen Aspekten ausführen sowie dabei eigene Fähigkeiten und Grenzen berücksichtigen. (2)

Methodenkompetenz (MK):

Grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Rollen beschreiben und verlässlich einhalten. (1)

Urteilskompetenz (UK):

Gefahrenmomente beim Rollen für sich und andere situativ einschätzen und beurteilen. (1)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> Roll- und Gleiterfahrten sammeln mit unterschiedlichen Brems- und Beschleunigungstechniken Sicherheitsaspekte für sich und andere situativ und effektiv beachten Diverse Spiel- und Fahrübungsformen mit dem Partner und in der Kleingruppe anwenden Kreative Auseinandersetzung mit dem Rollbrett Verbesserung des Gleichgewichtsgefühls, der Ganzkörperkoordination und der Rumpfstabilisation (Bauchlagenpositionen) Kräftigung der Muskulatur (hier Rücken. Bauch Arme) = spielerisches Krafttraining Verbesserung der räumlichen dynamischen Wahrnehmung im gegenseitigen Rollbetrieb 	<ul style="list-style-type: none"> Diverse Fahrtechniken schulen unter individueller Akzentsetzung und Nutzung des Materials aus dem Rollbrett-Script (M.6.8.2.) Rollbrettführerschein vermitteln, wenn möglich Kennen lernen des Übungsgerätes Erwerben verschiedenen Raumlagepositionen Kennen lernen verschiedenen Fahr- und Bremstechniken Spiel- und Übungsformen alleine und in der Kleingruppe 	<ul style="list-style-type: none"> Sicherheitsregeln im Umgang mit dem Rollbrett kennen Brems- und Beschleunigungs- sowie Rotationsprinzipien kennen 	<p>unterrichtsbegleitend: diverse Somi-Aspekte nutzen</p> <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> Rollbrettparcours bewältigen Rollbrettführerschein Rollbrettregeltest Kreative Rollbrettfahrkür präsentieren

UV 5.11 Vielfältige Lauf- Sprung- und Wurferfahrungen zur gezielten Vorbereitung auf die Bundesjugendspiele machen

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte d. 1
3. Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	D	5	14	6.9	11	d) Leistung Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit am Beispiel der LA Grundlegende leichtathletische Disziplinen (Leichtathletischer Mehrkampf)

Kompetenzerwartungen: BWK 3.1, 3. 2, 3.4, MK 3.1., 3.2, UK 3.2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

Grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf- Sprung- Wurf-ABC) der leichtathletischen Disziplinen im Hinblick auf die Vorbereitung auf einen Dreikampf im Rahmen der BJS erlernen und ausführen können. (1)

Leichtathletische Disziplinen (Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitenniveau individuell spiel- und leistungsbezogen ausführen. (2)

Einen leichtathletischen Dreikampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens durchführen. (4)

Methodenkompetenz (MK):

Leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht und zur Vorbereitung der BJS sinnvoll nutzen können (1)

Grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden. (2)

Urteilskompetenz (UK):

Die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen. (2)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> Unterscheidung von Übungs- und Wettkampfverhalten kennen und entsprechend zeigen können Sicherheitsbestimmungen und grundlegende Wettkampfbestimmungen in den angewendeten Disziplinen kennen und anwenden Messverfahren sachgerecht anwenden können 	<ul style="list-style-type: none"> Wettkampfstätten sachgerecht herrichten Individuelle Vorbereitung auf einen leichtathletischen Dreikampf sachgerecht können (Aufwärmen, Anlaufestlegung, Pausen etc.) Laufen auf unterschiedlichen Untergründen Sprintstarttechnik umsetzen Variantenreiches Springen lernen Weitsprunganlauf individuelle erlernen Werfen mit unterschiedlichen Ballmaterial Schlagballweitwurf aus dem Stand und mit individuellen Anlauf Dreischrittrhythmus an Wurflinie erlernen 	<ul style="list-style-type: none"> Grundlegende Wettkampfregele zu den angewandten Disziplinen kennen Startkommando anwenden Einfache Phasenverläufe kennen z.B. Weitsprung, Ballwurf Sprintstart Messverfahren kennen 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> Leistungsbereitschaft Angemessenes Wettkampfverhalten Hilfsbereitschaft und Teamgeist <p>punktuell: Bundesjugendspieltabelle anwenden normierten Dreikampfes Alternativ: Ablauf der Sprung-und Wurfdisziplinen; Lehrer bewertet Regelkonformität</p>

UV.6.1 Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten – allgemeines Aufwärmen funktionsgerecht und strukturiert durchführen am Beispiel von diversen Sportarten – vernetzt mit anderen Uvs.

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 1, a. 3, f. 1, f. 2
1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	A, F	6	3	5.1	12	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Wahrnehmung und Körpererfahrung Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens f) Gesundheit Unfall- und Verletzungsprophylaxe Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens

Kompetenzerwartungen: BWK 1.1, MK 1.1, UK 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)

Urteilskompetenz (UK):

Ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen einschätzen und anhand ausgewählter vorgegebener Kriterien ansatzweise beurteilen. (1)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> Allgemeine Funktionen des Aufwärmens kennen Merkmale körperlicher Reaktionen beim und nach dem Aufwärmen erkennen und benennen Eigene Leistungsfähigkeit ansatzweise einschätzen können Ein allgemeines Aufwärmprogramm-Muster erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> Beobachtungsbogen zu körperlichen Merkmalen beim und nach dem Aufwärmen und bei Belastungen diverser Art Arten der Pulsmessung und Pulsarten kennen lernen Diverse Aufwärmspiel- und Übungsformen kennen lernen Abwechslungsreiches Aufwärmen kennen lernen für späteres selbständig angeleitetes Aufwärmen 	<ul style="list-style-type: none"> Pulsformen und Messverfahren Dehn- und Kräftigungsübungen und ihre Unterscheidung Allgemeine Aufwärmprinzipien (Länge, Intensität etc.) kennen 	unterrichtsbegleitend: SoMi-Note punktuell: Schüler übernehmen ein Aufwärmen

UV 6.2 Der Ball ist rund - allgemeine Ballschule: Grundlagen für Ballspiele vielfältig erlernen, üben und anwenden – allgemeine Spielfähigkeit weiter entwickeln.

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 1, a. 2, a. 3, e. 1, e. 2, e. 3
2. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	A, E	6	12	5.2, 8.1	13	a) Wahrnehmung und Körpererfahrung Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens e) Kooperation und Konkurrenz Mit- und Gegeneinander / in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen (Spiel)- Regeln und deren Funktion und Veränderung Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

Grundlegende technisch- koordinative Fertigkeiten und taktische Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern. (1)
 Sich in einfache Handlungssituationen über die Wahrnehmung von Raum und Spielgerät sowie Mitspielern/Gegnern taktisch angemessen verhalten(2)
 Grundlegende Spielregeln anwenden und ihre Funktion erklären .(3)

Methodenkompetenz (MK):

Einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und anwenden

Urteilskompetenz (UK):

Allgemeine Prinzipien von Anbieten, Freilaufen, situationsgerechtes Passen und Fangen im Hinblick auf situative Angemessenheit in Grundzügen beurteilen können. (1)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> Breites Spektrum im Umgang mit Bällen, Ballsicherheit und Ballspielen vermitteln Differenzierte soziale Spielkompetenz entwickeln Grundlegende Handlungsmuster für Mannschaftsspiele weiter entwickeln Miteinander spielen können Schwächere ins Spiel zu 	<ul style="list-style-type: none"> Nutzung unterschiedlichen Ballmaterials Freiburger/Heidelberger Ballschule Kunststücke mit dem Ball Mehrfachanforderungen mit Ballschule Beidseitigkeit fördern Übungen zur Verbesserung der Wahrnehmung von Raum, Mit- und Gegenspieler Vielfältige Volley-, Prell- und Dribbel- 	<ul style="list-style-type: none"> Prinzipien von Freilaufen, Anbieten bzw. zum Ball laufen (Volleyaktionen) verbaler und nonverbaler Kommunikation in Spielsituationen 	unterrichtsbegleitend: In jeder Sportart können die sportpraktischen und sporttheoretischen Aspekte Unterrichtsbegleitend angewendet werden. Überprüfung der Fähigkeiten und Fertigkeiten erfolgt jeweils mit der Überprüfung z.B. im Volley-Spielen oder Fußball

<p>integrieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eigene Spieldominanz situativ zurücknehmen • Ballerfahrungen auffrischen – koordinative Fähigkeiten verbessern 	<p>Übungs- und Spielformen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Handlungsabsichten signalisieren und antizipieren beim Freilaufen- Anbieten, Ballführen, Verteidigen, Raumnutzung • Fähigkeiten in überschaubaren Spielsituationen anwenden (1-1; 3-3; Überzahlverhältnisse) • Übungen einfacher Art zu ersten Spielbeobachtungen 		<p>punktuell: z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ballführungstests • Ballsicherheitstest • Dribbeltest • Volleytest • Passtests
--	---	--	--

UV.6.3 Einführung in die Partner- und Gruppenakrobatik – Kunststücke lernen, üben und präsentieren

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 1, b. 1, b. 3, c. 1, c. 3
5. Bewegen an Geräten- Turnen	A,B,C	6	12	5.4	14	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Wahrnehmung und Körpererfahrung b) Bewegungsgestaltung Gestaltungsformen und Kriterien Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und Gestaltungsobjekte C)Wagnis und Verantwortung Spannung und Risiko Handlungssteuerung

Kompetenzerwartungen: BKW 5.1, 5.2, 5.4, MK 5.1, MK 5.2, UK 5.1
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): Eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten (1) Technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben (2) In turnerischen Wagnissituationen umsichtig und verantwortungsbewusst handeln, sowie Kriterien für sicherheits- und gesundheitsförderndes Verhalten benennen und anwenden. (4)
Methodenkompetenz (MK): Turngeräte sicher auf- und abbauen, den Übungsprozess durch sicherheitsbewusstes Verhalten aufrecht erhalten sowie kooperativ beim Bewegen und Bauen Hilfe geben (1) Sich in turnerischen Lern- und Übungsprozessen auf fachsprachlich grundlegendem Niveau verständigen. (2)
Urteilskompetenz (UK): Turnerische Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien bewerten
Medienkompetenz: 4.4 Rechtliche Grundlagen

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> Eigene und fremde Körpereigenschaften und Kräfte einschätzen Den Wechsel zwischen Spannung und Entspannung erleben Sicherheitsrelevante und gesundheitsorientierte Grundregeln der Akrobatik berücksichtigen Mit Stärken und Schwächen der Mitschüler partnerschaftlich fair 	<ul style="list-style-type: none"> Stationen lernen – Erfahrungen mit verschiedenen Formen des Pyramidenbaus Bildvorlagen analysieren lernen in ihren Anforderungen und zu Pyramiden umsetzen können Von einfachen Zweierpyramiden zu komplexen Pyramiden steigern Eigene Pyramiden ergänzen können Pyramiden präsentierbar machen und Kriterien des Präsentierens erlernen 	<ul style="list-style-type: none"> Sicherheitsregeln Von der Partnerakrobatik zur Gruppenpyramiden Bauprinzipien erkennen Übergänge und Abschlussbilder kennen Gestaltungskriterien kennen und anwenden (M.6.3.) 	unterrichtsbegleitend: <ul style="list-style-type: none"> Anstrengungsbereitschaft Beachtung der Sicherheitsaspekte Kooperationsbereitschaft Beiträge zum UG punktuell: <ul style="list-style-type: none"> Küren präsentieren und ansatzweise beurteilen können

<p>umgehen können</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Übergänge und Abschlussbilder entwickeln Medienkompetenz 4.4.: <i>Das Thema Recht am eigenen Bild, insbesondere im Rahmen sportlicher Aktivität, wird mit den Schülern erörtert. Es wird mit der Gruppe ein entsprechender Umgang mit Bildmaterial vereinbart (ggf. in Form eines „Vertrags“). Anschließend nutzen die Schülerinnen und Schüler eigene Geräte oder die der Schule, um ihre Fortschritte in der Gruppenarbeit zum Thema Partner- und Gruppenakrobatik zu überprüfen und zu dokumentieren. Gegebenenfalls muss im Verlauf der Reihe der „Vertrag“ hervorgeholt bzw. an die gemeinsame Vereinbarung erinnert werden. Zum Abschluss der Reihe wird der korrekte Umgang mit dem Bildmaterial reflektiert.</i> 		
-----------------------	--	--	--

UV 6.4 Spring dich fit – Einführung in die Basic Stunts im Rope Skipping und Entwicklung eines kleinen Kürablaufs individuell oder mit Partner

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte b. 1, b. 2, b. 3
6. Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik Tanz, Bewegungskünste	B	6	10	5,7, 7.1, 9.4	15	b) Bewegungsgestaltung Gestaltungsformen und Kriterien (individuell oder gruppenspezifisch) Variationen von Bewegungen (zeitlich, räumlich, dynamisch etc.) Gestaltungsanlässe - Gestaltungsthemen

Kompetenzerwartungen: BWK 6.1, 6.2, 6.3, UK 6.1, UK 6.2, UK 6.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

Technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit dem Rope Skipping Seil anwenden und beschreiben. (1)

Grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u.a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung) wahrnehmen und in Bewegungsgestaltungen allein oder in der Kleingruppe 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 ersten ausgewählten Kriterien bewerten. (1)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> Kreatives Bewegungshandeln und seine Präsentation erleben und für sich akzeptieren Kleine Kunststücke erfinden oder Üben und präsentieren Rhythmische und räumliche Dimensionen im Umgang mit dem Seil kennen lernen Ausgewählte Grundformen gestalterischen Bewegens mit dem Seil Aspekte der Bewegungsqualität 	<ul style="list-style-type: none"> Explorierende Auseinandersetzung mit den Bedingungen und Möglichkeiten des Handgerätes entdecken lassen Üben selbstgewählter Bewegungen und Handlungsformen aus diversen Vorlagen nach individueller Einschätzung anbieten Rhythmisch dynamische und partnerbezogene Aspekte einbeziehen Erarbeitung komplexerer Formen ermöglichen 	<ul style="list-style-type: none"> Sprungtechniken – und -kombinationen und ihr Begrifflichkeit Gestaltungskriterien weiter kennen lernen und umsetzen 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> konstruktives Arbeiten individuell und mit Partner <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> Präsentation einer Einzel – oder Partnerkür Umsetzung von Gestaltungskriterien Technische Ausprägung der Sprünge

<p>thematizieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anpassung der Gestaltung an die individuelle Leistungsfähigkeit • Merkmale der Beanspruchung bei kontinuierlicher Belastung und ihre Auswirkung auf die Gestaltung erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> • Kriterienkatalog gemeinsam mit den SuS erstellen • Beobachtungsbogen für gegenseitige Rückmeldung • Einen individuellen als stimmig erfahrenen Bewegungsablauf auswählen und durch Üben verbessern und durch Variationen weiterentwickeln • Vielfältige Gelegenheiten zur Präsentation von Gestaltungen nutzen 		
---	---	--	--

UV 6.5 Vielfältiges Erlernen, Üben und Anwenden von Grundfertigkeiten im Handball

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 1, e. 2, e. 3
7. Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	A, E	6	10	5.2, 6.2	16	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Informationsaufnahme und Verarbeitung bei sportlichen Bewegungen Grundlegende Aspekte motorischen Lernens e) Kooperation und Konkurrenz mit und Gegeneinander in konkurrenzorientierten Spielformen soziale und organisatorische Prozesse von Mannschaftsbildungen (Spiel-)Regeln und deren Veränderung/Reduktion

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

Grundlegende technisch- koordinative Fertigkeiten und taktische Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern. (1)
 Sich in einfache Handlungssituationen über die Wahrnehmung von Raum und Spielgerät sowie Mitspielern/Gegnern taktisch angemessen verhalten (2)
 Ein großes Mannschaftsspiel in vereinfachten reduzierten Formen mit- und gegeneinander fair spielen können.(4)

Methodenkompetenz (MK):

Grundlegende spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden. (2)

Urteilskompetenz (UK):

Einfache Spielsituationen anhand erster Kriterien beurteilen können. (1)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Von Endlinienspielen (Ultimateformen) oder Torpassspielen durch ein offenes Tor zum Handball ohne Torwart • Hinführung zur Grobformen des Sprungwurfs und Passtechniken • Kleinfeldhandball unter Ausnutzung reduzierter Regeln zur Förderung eines gewissen Spielflusses • Spielidee vermitteln mit alternativen Torzielen • erste Aufstellungen im Angriff 	<ul style="list-style-type: none"> • Vielfältige Torwurf- und Zielpass-Arrangements • Spielgemäße Vorformen von Handball Bodenpassaufgaben, Kleingruppenspielen auf ein (Hüttchen-)Tor • Umschaltspiele (Überzahl) nutzen • zugiges Einführen eines Strafraums • Torziel verändern (verkleinern, alternative Ziele wie Ringe usw.), aber ohne Torhüter spielen • Mann-Mann-Verteidigung einfordern 	<ul style="list-style-type: none"> • Strafraum und 6-Meter-Linie • regelgerechter Einwurf • Sprungwurf • Passtechniken • Mann-Mann-Verteidigung (6 Außen) 	<p>unterrichtsbegleitend: Einsatz- und Leistungsbereitschaft Allg. Spielverständnis</p> <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Techniktest Sprungwurf

UV 6.6 Vielfältiges Erlernen, Üben und Anwenden von Grundfertigkeiten im Fußball

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 2, a. 3, e. 1, e. 2, e. 3
7. Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	A, E	6	14	5.2, 8.6	17	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Informationsaufnahme und Verarbeitung bei sportlichen Bewegungen Grundlegende Aspekte motorischen Lernens e) Kooperation und Konkurrenz mit und Gegeneinander in konkurrenzorientierten Spielformen soziale und organisatorische Prozesse von Mannschaftsbildungen (Spiel-)Regeln und deren Veränderung/Reduktion

Kompetenzerwartungen: BWK 7.1, 7.2, 7.3, 7.4, MK 7.2, UK 7.1 Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): Grundlegende technisch- koordinative Fertigkeiten und taktische Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern. (1) Sich in einfache Handlungssituationen über die Wahrnehmung von Raum und Spielgerät sowie Mitspielern/Gegnern taktisch angemessen verhalten(2) Grundlegende Spielregeln anwenden und ihre Funktion erklären. (3) Ein großes Mannschaftsspiel in vereinfachten reduzierten Formen mit- und gegeneinander fair spielen können. (4)
Methodenkompetenz (MK): Grundlegende spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden. (2)
Urteilskompetenz (UK): Einfache Spielsituationen anhand erster Kriterien beurteilen können. (1)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Grundsituationen: <ul style="list-style-type: none"> Tore erzielen und verhindern Einen Angriff aufbauen und abschließen Den Aufbau eines Angriffs stören und Tore verhindern in Spiel- und Übungsformen vermitteln Taktische Grundformen: <ul style="list-style-type: none"> Ball situationsgerecht führen Ball schnell unter Kontrolle bringen Beim Angriff den Raum ausnutzen Mittel der Abwehr gegen einen Angriff 	<ul style="list-style-type: none"> Einfache Torschussspiele Diverse Übungs- und Spielformen zu Torschuss, Ballführen, Ballkontrolle und Passen Reduzierte Spielformen in diversen Kleingruppen – Straßenfußball 	<ul style="list-style-type: none"> Stellung zum Ball beim Passen (Innenseitpass) und Torschuss Kopfball Treffpunktaspekte – Stellung Fuß. Spielbein, Oberkörper Erste Spielregeln und Vereinfachungen Dribbling Passen, Anbieten, Freilaufen Fairness im Umgang und Spiel 	unterrichtsbegleitend: Regelkenntnis und Umsetzung punktuell: Fertigkeiten demonstrieren in diversen Pass, Dribbel, Schussvarianten Spiel 3:3 oder 4:4 auf kleine Kästen

UV 6.7 Technisch-koordinative Fertigkeiten beim Waveboardfahren erlernen

Bewegungsfeld /Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.-stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 1, a. 2, a. 3
8. Gleiten, Fahren, Rollen- Rollsport	A	6	8	5.10	18	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen: Informationsaufnahme – und Verarbeitung bei sportlichen Bewegungen Bewegungsstruktur und grundlegende Aspekte motorischen Lernens Grundlegende Aspekte motorischen Lernens im Umgang mit Gleitgewicht

Kompetenzerwartungen: BWK 8.1, MK 8.1, UK 8.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

Sich mit einem Waveboard fortbewegen, Hindernisse geschickt umfahren, sowie situations- und sicherheitsbewusst beschleunigen und bremsen können. (1)

Methodenkompetenz (MK):

Grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Rollen und Fahren kennen, beschreiben und zuverlässig einhalten können. (1)

Urteilskompetenz (UK):

Gefahrenmomente beim Rollen und Fahren in der Halle für sich und andere situativ richtig einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen können. (1)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> Sicherheitsaspekte im Umgang mit dem Waveboard kenne und anwenden (M 6.8.1.) Kreative Auseinandersetzung mit dem Waveboard Stabilisierung der physischen und koordinativen Motorik Verbesserung des Gleichgewichtsgefühls, der Ganzkörperkoordination und der Rumpfstabilisation Verbesserung der räumlichen dynamischen Wahrnehmung im gegenseitigen Rollbetrieb 	<ul style="list-style-type: none"> Kennen lernen des Übungsgerätes Kennen lernen verschiedenen Fahr- und Bremstechniken Spiel- und Übungsformen alleine und in der Kleingruppe Kreative Fahrmöglichkeiten (Raumnutzung) alleine und /oder in der Kleingruppe entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> Sicherheits- und Fahrregeln in der Halle Steuertechniken Erste Tricks kennenlernen 	<p>unterrichtsbegleitend: übliche Somi - Aspekte</p> <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kreative Waveboardfahrkünste präsentieren oder Schnelligkeitstest Slalomtest Tricks präsentieren

UV 6.8 Zweikampfformen am Boden und im Stand kennen lernen und anwenden – Strategien in Kampfsituationen anwenden

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 1, c. 2, c. 3, e. 1,
9. Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport	A, C, E,	6	6	5.3	19	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Wahrnehmung und Körpererfahrung c) Wagnis und Verantwortung Emotionen Handlungssteuerung e) Kooperation und Konkurrenz Mit – und Gegeneinander

Kompetenzerwartungen: BWK 9.1, 9.2, MK 9.1, 9.2., UK 9.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

Normungebunden mit –und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen von Partner und Gegner einstellen (1)

Sich regelgerecht und fair in diversen Kampfsituationen verhalten und grundlegende Regeln dafür erläutern (2)

Methodenkompetenz (MK):

Grundlegende Regeln, Strategien und Verfahren in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden. (1)

Durch kooperatives Verhalten des Partners beim Erlernen von Techniken zum Erfolg verhelfen. (2)

Urteilskompetenz (UK):

Einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen bewerten. (UK)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Erweitern der Kompetenz im Umgang mit Regeln • Umgehen mit körperlichen Unterschieden • Wahrnehmung des Gegenübers als Partner, Gegner, Einflussnehmer • Sich der Erfahrung einer konzentrierten körperlichen Berührung bewusst werden und Krafteinwirkung auf andere erfahren • Geschicklichkeit im Kampf entwickeln • Strategien der Kampfführung und Technikwahl entwickeln, erkennen und situativ einsetzen können 	<ul style="list-style-type: none"> • Allgemeine Fallprinzipien und Falltechniken erkennen • Kämpfe um die Körperlage (Bank. Knie- Bauch – und Rückenlage) • Fixierungstechniken in der Rückenlage • Problemorientierte Aufgabensituationen nutzen z.B. Umdrehstrategien - Befreiungstechniken • Einschränkung ungleicher Kampfpartner mit Handicaps • Zunehmende Widerstandszulassung in den Kämpfen situativ absprechen 	<ul style="list-style-type: none"> • Weitere Kampf- und Sicherheitsregeln • Kampfstrategien kennen: • Druck-Zug –Schiebe – Zieh-Aspekte • Hebelgesetzte • Last-Kraft-Prinzipien • Erste Finten und Täuschungsmanöver • Griff- und Haltetechniken 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einhaltung und Beachtung der Regelvereinbarungen • Bereitschaft sich anzustrengen und Sieg- und Niederlage zu akzeptieren <p>punktuell: Demonstrationen von Kampftechniken und Strategien</p>

UV 6.9 Vielfältige Lauf- Sprung- und Wurferfahrungen machen (2) Weiterentwicklung und Vertiefung von Grundfertigkeiten

Bewegungsfeld/Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.-stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 3, d. 1, d. 2,
3. Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	A,D	6	20	5.11, 7.1	20	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens d) Leistung Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit am Beispiel der Leichtathletik Methoden der Leistungssteigerung

Kompetenzerwartungen: BWK 3.1, 3.2, 3.4, MK 1, UK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

Grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf- Sprung- Wurf-ABC) der leichtathletischen Disziplinen ausführen können(1)

Leichtathletische Disziplinen (Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitenniveau individuell sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen (2)

Einen leichtathletischen Dreikampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfvhaltens durchführen (3)

Methodenkompetenz (MK):

Leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht und zur Vorbereitung der BJS sinnvoll nutzen können. (1)

Urteilskompetenz (UK):

Die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen. (2)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> Erproben unterschiedlicher Sprintstrecken Leistungsverbesserung im Weitsprung (Koordination von Anlauf und Absprung, Schwungeinsatz von Armen und Beinen) Weitwurf – (Vertiefung Schlagballweitwurftechnik), Sprint und Ausdauerlauf Bewegungsmerkmale erkennen, erfühlen und bei anderen beobachten 	Unterschiedliche Formen des Werfens erproben, Gruppenwurf Wettbewerbe etc. Unterschiedliche Sprintstrecken erproben Bewegungsmerkmale und Phasierungen weiter vertiefen Gruppen – und Partnerwettkämpfe nutzen Selbständiges Messen der Leistungen fördern Diverse Sprungformen und Wettbewerbe nutzen	<ul style="list-style-type: none"> Phasenstruktur von Bewegungen kennen Individuelle Leistungssteigerung Lauf ABC (M6.3.2) Wurf ABC Weitere Bewegungsmerkmale vertiefen –(Abwurfwinkel, Bogenspannung Stemmschritt Anlaufrhythmus Blick-und Zeigerichtung –M.6.3.4) Tiefstart (Signale) Technik des Hocksprungs beim Weitsprung 	<ul style="list-style-type: none"> unterrichtsbegleitend: Übungen demonstrieren und beschreiben <ul style="list-style-type: none"> punktuell: BJS Wettkampf Wettkampfsimulation

UV 7.1 Ausdauerndes Laufen in vielen Formen gezielt verbessern

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte d. 1, d. 2, d. 3, f. 1, f. 2
3. Laufen Springen, Werfen, Leichtathletik	D, F	7	14	6.1, 9.1	21	d) Leistung Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit am Beispiel des Stundenlaufs Methoden zur Leistungssteigerung Differenziertes Leistungsverständnis (Lerntagebuch) f) Gesundheit Unfall - und Verletzungsprophylaxe Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

Grundlegende technisch-kordinative Fertigkeiten beim ausdauernden Laufen und die weitere Verbesserung der Grundfertigkeiten erlernen und ausführen können. (1)
 Einen leichtathletischen Laufwettkampf (Herbstlauf) unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens durchführen.
 Beim Laufen eine Langzeitausdauer (Stundenlauf) gesundheitsorientiert ohne Unterbrechung im gleichförmigen Tempo unter Berücksichtigung der individuellen Leistungsfähigkeit erbringen. (3)

Methodenkompetenz (MK):

Leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht und sinnvoll nutzen können; das eigene Lauftempo der eigenen Leistungsfähigkeit leistungsorientiert anpassen können. (1)
 Selbständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren und den individuellen Leistungszuwachs erfassen. (2)

Urteilskompetenz (UK):

Die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen (Reflexionen und Zielsetzungen im Lauftagebuch)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Spielerische Koordinationsschulung • Laufen auf verschiedenen Untergründen / in verschiedenen Geländeformen (Wald/Feld, Sportplatz, Halle bergig, flach, über Hindernisse) • kennenlernen. • Unterschiedliche Anforderungen hinsichtlich Tempo-, Zeit-, und 	<ul style="list-style-type: none"> • Staffel (Zeitungslauf, Puzzellauf, Bingostaffel, Streichstaffel, Slalom, 6 Tage Rennen, Die Post kommt etc. • Tempo gleichmäßig oder kontrolliert verändern, Schrittfrequenz variieren, Fersenlauf, Ballenlauf etc. • Laufen mit diversen Richtungsänderungen und ihren Spielvarianten • Zeitschätzläufe 	<ul style="list-style-type: none"> • Effiziente Koordination von Armen und Beinen • Geschwindigkeitssteuerung • Geländeangepasstes Laufen • Richtiges Schuhwerk und wetterangepasste Sportbekleidung • Individueller Laufplan • Körperreaktionen beim schnellen ausdauernden Laufen kennen • Gründe für Laufausdauertraining 	unterrichtsbegleitend: <ul style="list-style-type: none"> • Tagebuch zur Zielsetzung, Eigenreflexion und Bewertung "Lauftagebuch" mit 50%-Anteil an der Teilnote (M 7.1.) • SuS können sich unterschiedlichen Böden und Geländeformationen anpassen • SuS können das Lauf ABC

<p>Rhythmusgefühl</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kurz-, Mittel-, und Langzeitausdauerbelastungen erleben • Arbeiten mit einem Lauftagebuch zur nachhaltigen Motivations- und Reflexionsschulung 	<ul style="list-style-type: none"> • Biathlonstaffeln • Einsatz unterschiedlicher Materialien (Bälle, Staffelstäbe, Karten etc.) • Erproben unterschiedlicher Organisationsformen • Selbständiges Üben und Trainieren fördern • Lauftagebuch zur Trainingsdokumentation (M7.1.) 	<p>kennen (mögliches Referat für Langzeitverletzte)</p>	<p>ausführen</p> <ul style="list-style-type: none"> • SuS können ihre Ausdauerleistungsfähigkeit einschätzen und der individuellen Laufgeschwindigkeit anpassen • Engagement, Anstrengungsbereitschaft und Motivation beim Üben und Trainieren zeigen <p>Punktuell (M7.1.): 60 Minuten-Herbstlauf mit 50% der Teilnote</p>
---	--	---	---

UV 7.2 Technisch-taktische Grundfertigkeiten im Hockey erlernen.

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 1, e. 1, e. 2, e. 3
7. Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	A, E	7	10	6.2	22	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Informationsaufnahme und Verarbeitung bei sportlichen Bewegungen e) Kooperation und Konkurrenz mit und Gegeneinander in konkurrenzorientierten Spielformen soziale und organisatorische Prozesse von Mannschaftsbildungen Spielregeln und deren Veränderung/Reduktion

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

Sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren. (1)
 Das Mannschaftsspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht, situativ angemessen, fair und mannschaftlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spiel erläutern. (2)

Methodenkompetenz (MK):

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

Urteilskompetenz (UK):

Den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen können. (2)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Vorbereitende Grundtechniken üben • Vorbereitende kleine Spielformen in der überschaubaren Kleingruppe • Einzelspiel, Zweier- und Dreiergruppe für hohe Übungsintensität nutzen • Intensive Schläger-Ball-Koordination schulen • Reduzierte Grundregeln auf Kleinfeldsituationen zielspielgerecht einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Diverse Übungsformen zur Ballführung mit Vorhand und Rückhandtechniken • Diverse Stopptechniken mit Vor- und Rückhandeinsatz • Schieben und Stoppen mit Vorhand • Schiebepass in vielfältigen Formen kombinieren • Kombinierte Spiel- und Übungsformen des Ballführens, Schiebens und Stoppens 	<ul style="list-style-type: none"> • Schlägerhaltung und Griffpositionen • Stellung zu Mitspieler und Ball • Stockfehler kennen • Erster Regelkontakt in reduzierter Form 	unterrichtsbegleitend: <ul style="list-style-type: none"> • technische Verbesserung • Verhalten im Spiel punktuell: <ul style="list-style-type: none"> • Zielschieben • Slalomdribbling • Vorhand-Rückhanddribbling • Stopptechniken mit Partner • Spielfähigkeit

UV 7.3 Koordinative Grundlagen verbessern: am Beispiel von diversen Sprung-, und Kletterparcours- Formen

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 1, a. 2, d. 2
1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	A, D	7	8	5.11, 6.9	23	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Wahrnehmung und Körpererfahrung Informationsaufnahme und Verarbeitung bei sportlichen Bewegungen d) Leistung Methoden zur Leistungssteigerung

Kompetenzerwartungen: BWK 1.2, MK 1.2, UK 1.1
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): Ausgewählte Faktoren psycho-physischer Leistungsfähigkeit (u.a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer, Kraftfähigkeiten, Bewegungsgeschicklichkeit etc.) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen weiterentwickeln und dies in sportbezogenen Anforderungssituationen zeigen. (2)
Methodenkompetenz (MK): Grundlegende Methoden zur Verbesserung der psycho-physischen Leistungsfaktoren benennen.
Urteilskompetenz (UK): Ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen – auch unter dem Aspekt der Eigenverantwortung – beurteilen. (1)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> Eigene Leistungsfähigkeit realistisch einschätzen können Koordinative Fähigkeiten in intensiven Parcourformen ausprägen und verbessern 	<ul style="list-style-type: none"> Diverse Sprungvariationen in unterschiedlichen Sprungarrangements entwickeln, ausführen und intensiv üben können Kraft und Gewandtheit in Hindernisparcours verbessern Mit dem Partner kooperativ in Hindernisparcours aufgabenorientiert agieren 	<ul style="list-style-type: none"> Sprung ABC Sprungarten Koordinative Grundlagen begrifflich verstehen und erklären können 	<p style="text-align: center;">unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> Auf-/Abbauhilfe Bewältigung der koordinativen Aufgaben Bereitschaft zum Helfen und Sichern Somi-Note <p>punktuell: ggf. Überprüfung anhand eines Parcours</p>

UV 7.4 Mit- und gegeneinander - Technisch-taktische Grundfertigkeiten im Badminton.

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 2, a. 3, e. 1, e. 3
7. Spielen in und mit Regelstrukturen	A, E	7	14	5.9, 9.3	24	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Informationsaufnahme und Verarbeitung bei sportlichen Bewegungen Bewegungsstrukturen und Grundlegende Aspekte motor. Lernens e) Kooperation und Konkurrenz Mit- und Gegeneinander in konkurrenzorientierten Spielformen soziale und organisatorische Prozesse von Mannschaftsbildungen (Spiel-)Regeln und deren Veränderung/Reduktion

Kompetenzerwartungen: BKW 7.1, 7.2, MK 7.1, UK 7.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

Sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren. (1)
 Das Mannschaftsspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht, situativ angemessen, fair und mannschaftlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spiel erläutern. (2)

Methodenkompetenz (MK):

Abbildungen von Spiel-, Übungs- und Aufstellungssituationen erläutern und umsetzen können. (1)

Urteilskompetenz (UK):

Die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie individuelle Spielfähigkeit beurteilen. (1)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> Gezieltes Einführen und Üben von ersten technischen Grundfertigkeiten und taktischen Grundfähigkeiten Realistisches Einschätzen der eigenen Leistungsfähigkeit für einen Teilnahme am gelingenden Spiel Bildung unterschiedliche Leistungsgruppen Reduzierte Regelabsprachen treffen Grundlegende Handlungsmuster 	<ul style="list-style-type: none"> Vielfältige Ball-Schläger-Gewöhnungsübungen im Aufwärmen einbauen badmintonspezifische Schlägerhaltung und schlagspezifische Grundstellung vermitteln Spielgedanke Gegner statt Partner allmählich herausarbeiten Erste Aufschlagformen für spielgerechte Eröffnung einführen Überkopfvorhandschlag einführen – Treibballspiele Unterhandschläge Vorhand- Rückhand 	<ul style="list-style-type: none"> Schlägerhaltung Regelgerechter Aufschlag Flugeigenschaften des Balles und Treffpunktproblematik kennen Grundschnitte beschreiben können Erstes Regelwissen Raumausnutzungsaspekte taktisch kennen badmintonspezifische Fußstellung Grundstellung und ZP 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> ev. Badminton Spiel- und Sportabzeichen erspielen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> diverse Zuspielformen überprüfen Demonstrieren von Schlagformen Positionieren/Verhalten auf dem Feld Kenntnisse der regeln und

<p>vermitteln</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zielgerichtetes Üben fördern • Selbständiges Organisieren von Spiel- und Übungsgelegenheiten fördern 	<p>in Spiel- und Übungsformen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Positionierung beim Spielen mit dem Partner auf halbem Feld • Wechselformen in der Mehrspielergruppe nutzen • Selbständiger Auf-und Abbau des Spielfeldes • Aufschlag kurz und lang • Drop 		<p>Spielfeldmarkierungen</p>
---	--	--	------------------------------

UV 7.5 Sicher für sich und andere - Selbst- und Fremdrettung im Wasser kennen lernen und anwenden

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 1, c. 1, c. 3
4. Bewegen im Wasser - Schwimmen	A, C	7	12	5.4	25	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen: Wahrnehmung und Körpererfahrung c) Wagnis und Verantwortung Spannung und Risiko Handlungssteuerung (Eigen- und Fremdrettung)

Kompetenzerwartungen: BWK 4.1, 4.4, , MK 4.2, UK 4.1
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): Maßnahmen zur Selbstrettung und Formen der Fremdrettung benennen, erläutern und anwenden können. (4)
Methodenkompetenz (MK): Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauschen (zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden. (2)
Urteilskompetenz (UK): Die eigenen Ausdauerleistungsfähigkeit nach ausgewählten Kriterien beurteilen können. (1)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Tauchen: <ul style="list-style-type: none"> sicheres Orientieren unter Wasser, Überwinden einer Tauchstrecke/Technik Streckentauchen, Sicherheitsmaßnahmen beim Tauchen und Springen, Steuerung von Emotionen Retten: <ul style="list-style-type: none"> Maßnahmen zur Selbst- und Fremdrettung erproben Gefahren an und im Wasser kennen lernen 	<ul style="list-style-type: none"> Erproben unterschiedlicher Organisationsformen, Ritualisierung von Signalen Spielerische Formen unter Wasser Tunneltauchen, Hindernistauchen Tauchspiele Einsatz verschiedenen Materialien, Partner- und Gruppenübungen, Beobachtungsformen und Sicherungsformen beim Tauchen Einsatz von Materialien beim Lernen 	<ul style="list-style-type: none"> Wiederholen elementarer Bade – und Sicherheitsregeln Auftrieb, Absinken, Gleitlage, Wasserwiderstand, Druckausgleich, Zug- und Druckphasen, Beinschlag, Armzug, Gleitphase Atemtechnik beim Tauchen Körperspannung beim Sprung Fuß- und Kopfsprünge, freie Sprünge Kopfsprung und Steuerung Selbst- und Fremdrettungstechniken realistisch benennen und beurteilen können Techniken: Schieben, Ziehen, Selbstrettung 	unterrichtsbegleitend: <ul style="list-style-type: none"> Einhaltung der Bade und Sicherheits- und Organisationsregeln Unterwasserkontrolle, Körperspannung beim Sprung Beharrlichkeit beim Üben Nutzung der Fachbegriffe punktuell: <ul style="list-style-type: none"> Baderegeltest

UV 7.6 Grundtechniken beim Brust – und Kraulschwimmen weiter verbessern und vertiefen – Selbst- und Fremdrettung im Wasser kennen lernen und anwenden

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 2, a. 3, d. 1, d. 2
4. Bewegen im Wasser - Schwimmen	A, D	7	Ca. 24	5.5	26	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen: Informationsaufnahme – und Verarbeitung bei sportlichen Bewegungen Bewegungsstruktur und grundlegende Aspekte motorischen Lernens d) Leistung Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit am Beispiel des Schwimmens Methoden zur Leistungssteigerung im Schwimmen grundlegend ausdauernd schwimmen

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

Technisch-koordinative Elemente des Schwimmens in der Bauch- und Rückenlage sicher anwenden. (1)

Eine Wechselzug- und eine Gleitzugtechnik unter Berücksichtigung der Atemtechnik einschließlich Starts und Wenden sicher ausführen, sowie Bewegungsmerkmale der Schwimmtechniken beschreiben, einzelne Phasen zuordnen und in ihrer Funktion erläutern können. (2)

Eine Langzeitausdauer erbringen können. (3)

Methodenkompetenz (MK):

Einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen und Springen einhalten. (1).

Urteilskompetenz (UK):

Die eigenen Ausdauerleistungsfähigkeit nach ausgewählten Kriterien beurteilen können. (1)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Techniken: <ul style="list-style-type: none"> • Verbessern der beiden vorhandenen Schwimmtechniken individuell durch zahlreiche Übungs- und Trainingsformen • Erlernen des Startsprungs • Erlernen einer Wendetechnik • Erlernen und Verbessern einer neuen Gleit- oder Wechselzugtechnik, 	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz verschiedenen Materialien, • Partner- und Gruppenübungen, • Beobachtungsformen und Sicherungsformen beim Tauchen • Einsatz von Materialien beim Lernen • Teillernmethode beim Erlernen von Arm- Beinbewegungen • Einsatz von Partnerbeobachtungen. Bildreihen und Korrekturbögen altersgerecht 	<ul style="list-style-type: none"> • Phasenverlauf Grundtechniken benennen und zuordnen • Selbst- und Fremdrettungstechniken realistisch benennen und beurteilen können • Techniken: Schieben, Ziehen, Selbstrettung 	unterrichtsbegleitend: <ul style="list-style-type: none"> • Beharrlichkeit beim Üben • Nutzung der Fachbegriffe • Bereitschaft zur Übernahme von Verantwortung bei der Partnerarbeit • Individueller Lernfortschritt Techniken punktuell: <ul style="list-style-type: none"> • Grundscheinen Bronze, Silber, Gold erwerben oder auffrischen • Zeitschwimmen

UV 7.7 Springen, Sprünge, Landen – das turnerische Springen erweitern und gezielt verbessern an unterschiedlichen Gerätearrangements.

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 1, a. 3, c. 1
5. Bewegen an Geräten - Turnen	A, C	7	12	5.11, 7.3	27	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Wahrnehmung und Körpererfahrung Aspekte des motorischen Lernens c) Wagnis und Verantwortung Spannung und Risiko

Kompetenzerwartungen: BWK 5.1, 5.2, MK 5.1, UK 5.1
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): An Sprunggeräten – turnerische Bewegungen auf technisch- koordinativ grundlegendem Niveau normgebunden oder normungebunden ausführen können. (1) Ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen, angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen, sowie grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen. (2)
Methodenkompetenz (MK): In Gruppen selbständig, aufgabenorientiert und sozial verträglich üben sowie für sich und andere verantwortlich Aufgaben im Übungs- und Lernprozess übernehmen. (1)
Urteilskompetenz (UK): Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-koordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen. (1)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Neuorganisation von Bewegungskoordinationen wegen Gestaltswandel • Gekonntes Festigen und Beherrschtes vielfältig anwenden • Gestalterische Auseinander-setzung mit Sprungarrangements und Sprungkombinationen anbieten in der Gruppe • Vielfältige Sprungvariationen und Sprungerfahrungen normgebunden und normoffen (Vorbereitung Le Parkour) anbieten 	<ul style="list-style-type: none"> • Aufhocken auf diversen Kastenformen mit und ohne anschließenden Streck sprung • Hockwende Querkasten • Hockstützhüpfen in der Bankgasse • Grätsche über Böcke mit Absprungerhöhung oder ohne • Auf- und Absprungtechniken am Reuterbrett und am Minitrampolin üben • Flanken über Querkasten unterschiedlicher Höhen • Grätsche über Längskasten • Wenden, Flanken und Kehrarrangements entwickeln in der Gruppe 	<ul style="list-style-type: none"> • turnerische Fachbegriffe erweitern • Sicherheitsaspekte und Helfergriffe kennen • Situative Nutzung von Sprungbrett und Minitramp fachlich kennen 	unterrichtsbegleitend: <ul style="list-style-type: none"> • Auf-Abbauhilfe • Individuellen Lernmotivation und Risikobereitschaft • Breitschaft zum Helfen und Sichern punktuell: <ul style="list-style-type: none"> • Sprungüberprüfungen mit differenzierten Anforderungen • Ggf. Durchhocken am längsgestellten Kasten

UV 8.1 Koordinative Fähigkeiten erweitern und Kraft erproben und verbessern in verschiedenen Fitnessprogrammen

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte d. 1, d. 2, f. 1, f. 2, f. 3
1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	D, F	8	12	7.1, 9.1	28	d) Leistung Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeiten kennen (Kraft) Methoden zur Leistungssteigerung f) Gesundheit Unfall -und Verletzungsprophylaxe Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens Unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive

Kompetenzerwartungen: BWK 1.1, 1.2, MK 1.1, 1.2, UK 1.1
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): Sich selbst funktional - allgemein und sportartspezifisch - aufwärmen und entsprechende Prozesse funktionsgerecht durchführen. (1) Ausgewählte Faktoren psycho-physischer Leistungsfähigkeit gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen weiterentwickeln. (2)
Methodenkompetenz (MK): Einen Aufwärmprozess nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten. (1) Grundlegende Methoden zur Verbesserung psycho-physischer Leistungsfaktoren benennen, deren Bedeutung (...) unter gesundheitlichen Gesichtspunkten beschreiben. (2)
Urteilskompetenz (UK): Ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen beurteilen. (1)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Konditionelle und koordinative Grundlagenbildung verbessern • Kritische Auseinandersetzung mit der Bedeutung und dem Aufbau von Fitness und ihrer Definition • Belastungen dosieren und einschätzen lernen • Differenzierte Körperwahrnehmung entwickeln • Die eigenen Kraftfähigkeiten erproben und verbessern • Gleichgewichtsfähigkeiten sensibel in unterschiedlichen Situationen herausfordern 	<ul style="list-style-type: none"> • Auswahlmöglichkeiten: • Durchführung und Auswertung eines ausgewählten Fitnesstests • Allgemeines oder spezifisches Circuittraining ausführen • Koordinations- und Gleichgewichtsübungen durchführen • Ganzkörperstabilisierungsübungen kennen lernen und üben • Koordinationsparcours durchführen 	<ul style="list-style-type: none"> • Funktionale Zusammenhänge von Fitnessübungen erkennen • Verschiedene Dimensionen von Fitness erkennen • Erste Belastungsdosierungskennnisse erwerben • Circuittrainingsprinzipien kennen (M.8.1.) 	unterrichtsbegleitend: <ul style="list-style-type: none"> • individueller Lernfortschritt • Beharrlichkeit beim Üben, Einsatzbereitschaft punktuell: <ul style="list-style-type: none"> • z.B. Wiener Koordinationsparcours • diverse Fitnesstestvarianten

UV 8.2 Grundlagen für Rückschlagspiele schaffen – vielfältiges Erlernen, Üben und Anwenden und Erweitern im Tischtennis

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 2, d. 3, e. 1, e. 2, e. 3
7. Spielen in und mit Regelstrukturen- Sportspiele	A,D,E	5	10	5.9	29	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Informationsaufnahme und Verarbeitung bei sportlichen Bewegungen d) Leistung Differenziertes Leistungsverständnis e) Kooperation und Konkurrenz Mit- und Gegeneinander in konkurrenzorientierten Spielformen soziale und organisatorische Prozesse von Mannschaftsbildungen Spielregeln und deren Veränderung/Reduktion

Kompetenzerwartungen: BWK 7.1, 7.2, MK 7.1, 7.3, UK 7.2
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): Sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren. (1) Das Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht, situativ angemessen, fair und mannschaftlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spiel erläutern. (2)
Methodenkompetenz (MK): Abbildungen von Spielsituationen erläutern (Technik- und Taktikabbildungen). (1) Sportspiele und Wettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen. (3)
Urteilskompetenz (UK): Den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen. (2)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Selbständiger und eigenverantwortlicher Auf- und Abbau der Übungsstätte nach Erstanleitung • Sicherer Regelkennnisse • Hinführung zum Doppelspiel (Spieleturnier) 	<ul style="list-style-type: none"> • Wiederholung und Vertiefung der ersten Grundschnläge • Spielerische Anwendung der Schläge in diversen Spiel- und Übungsformen • Vorbereitung auf das anstehende Spieleturnier im Doppel 	<ul style="list-style-type: none"> • Griffhaltungen • Vorhand/Rückhand Unterscheidung/Beschreibung • Angaben beschreiben • Grundstellung an der Platte • weitere Regelkunde • Schiedsrichteraufgabe beim Spielesfest übernehmen 	unterrichtsbegleitend: <ul style="list-style-type: none"> • Aufbau der Übungsstätte • Sicherheitsaspekte + Organisationsformen punktuell: <ul style="list-style-type: none"> • Punktuelle Schlagfolgen • Spielbeobachtung 1:1 (Beobachtungsbogen)

UV 8.3 Weiterentwicklung der technisch-taktischen Grundlagen im Basketballspiel

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 3, e. 1, e. 3, e. 4
7.Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	A, E	8	12	5.8	30	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens e) Kooperation und Konkurrenz Mit- und Gegeneinander in konkurrenzorientierten Spielformen Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten Spielregeln und deren Veränderung/Reduktion

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

Sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren. (1)
 Das Mannschaftsspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht, situativ angemessen, fair und mannschaftlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spiel erläutern. (2)

Methodenkompetenz (MK):

Spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden. (2)
 Sportspiele und Wettkämpfe 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)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> Erweiterung der Regelkompetenzen Bisher Gekonntes aus dem Spielen in Kleingruppen bis 3-3 wiederholen und Festigen Grundsätze von Freilaufen und Anbieten vertiefen Taktisches Verhalten beim Umschalten von Angriff auf Verteidigung ausprägen Spielen im 5-5 mit Grundaufstellung (beginnende Spezialisierung durch Aufbauspieler, Flügel, Center) 	<ul style="list-style-type: none"> Festigen der Grundtechniken im Passen, Fangen aus dem Dribbling Festigen von Korbleger und Sprungwurf Defensive Grundidee immer wieder einbauen (zuerst den Korb beschützen, dann eigenen Gegner finden) Spiel- und Übungsformen zum sicheren, schnellen und situationsgerechten Passen Diverse Korbwurfspiel- und Übungsformen nutzen Differenzierte Spielformen für Mädchen und Jungen leistungshomogen nutzen Beginnende Spezialisierung einfordern 	Regelerweiterungen festlegen: <ul style="list-style-type: none"> Rückspielregel, 3-Sekunden-Regel, Foulregel ausschärfen (Blocken des Ball erlaubt, bestimmter Körperkontakt zulässig), Spielstart mit Sprungball Fachbegriffe Spielerpositionen: Aufbauspieler, Flügel, Center Fachbegriffe Kleingruppe: Transition/ Umschaltspiel, Mann-Mann-Verteidigung 	unterrichtsbegleitend: Spielnote (erfassen der Spielsituation und Grundlagen des Umschalt- und Positionsspiels) punktuell: Grundfertigkeitstests: <ul style="list-style-type: none"> Korbleger beidseitig Sprungwürfe

UV 8.4 Nur gemeinsam sind wir stark - Das Strategiespiel zur Verbesserung der athletischen und sozialen Fähigkeiten

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte e. 1, e. 2, e. 3
2. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	E	8	4	5.1, 5.2	31	e) Kooperation und Konkurrenz Mit- und Gegeneinander in konkurrenzorientierten Spielformen soziale und organisatorische Prozesse von Mannschaftsbildungen Spielregeln und deren Veränderung/Reduktion

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

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

Konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden. (3)

Methodenkompetenz (MK):

Spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden. (2)

Sportspiele und Wettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen. (3)

Urteilskompetenz (UK):

Den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in diesem Spiel beurteilen. (2)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> Das schuleigene Strategiespiel kennen lernen eigene Taktiken in Kleingruppen erprobenden und gemeinsam Angriffe einleiten und abwehren lernen ein Team für einen Wettkampf bilden 	<ul style="list-style-type: none"> vielfältige Übungsformen aus dem Bereich der Fangspiele nutzen Durch die Spielmethode eine schnelle und breite Spielfähigkeit entwickeln Auszeiten und Teamabsprachen ermöglichen 	<ul style="list-style-type: none"> Regelkatalog erklären und durch das erprobende Spielen scharf anwenden Fair Play durch das eigenverantwortliche Schiedsrichtern von Schülern eigene Lösungen bei Unklarheiten finden lassen und dann verbindlich setzten selbstständig als Schiedsrichter Regeln einfordern (Spielefest), M 8.4 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> Einsatzbereitschaft zum Angriff und Verteidigen Absprachen und strategische Entscheidung belohnen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> Schiedsrichterleistungen Spieleinsatz beim Mittelstufenturnier (M 8.4)

UV 8.5 Individuelle Leistungssteigerung in ausgewählten Disziplinen der Leichtathletik anstreben am Beispiel des Erlernens des Hochsprungs

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 3, d. 1, d. 3
3.Laufen, Springen, Werfen, - Leichtathletik	A,D	8	Ca.8	6.9	32	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens d) Leistung Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit am Beispiel des Hochsprung Differenziertes Leistungsverständnis

Kompetenzerwartungen: BWK 3.2, MK 3.2., UK 3.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

Eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (Hochsprung) in der Grobform ausführen. (2)

Methodenkompetenz (MK):

Selbständig für die Verbesserung des Hochsprungs üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs erfassen, um mit unterschiedlichen Leistungsbewertungen im Hochsprung umgehen zu können. (2)

Urteilskompetenz (UK):

Die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit bez. des Hochsprungs beurteilen können. (1)

Medienkompetenz: 4.1 Medienprodukte und Präsentationen

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Gewöhnung an eine bewusste Verbesserung von Bewegungsabläufen Phasenverlauf der Bewegungen kennen und unterscheiden können Zielgerichtete Übungsformen mit Betonung der Technikelemente Systematischere Vermittlung bewegungsspezifischer Kenntnisse	Vielfältige Sprungvorbereitungen und Sprungvarianten nutzen Diverse Formen von Steigesprünge und Kurvenanläufe Differenzierte Aufgabenstellungen zu einzelnen Phasen des Sprunges Erlernen der individuellen Schrittgestaltung beim Anlauf Leistung relativ einführen und anwenden <i>Methodenkompetenz 4.1: Die Schüler sollen mit dem eigenen Handy gefilmt werden, so dass sie ihre eigene Bewegung nachvollziehen können und darauf aufbauend individuelle Anpassungen vornehmen können. Freiwillig können Schüler auf den Schul-IPads ihren Sprung für zukünftige Lerngruppen speichern.</i>	Bedeutung der grundlegenden Bewegungsmerkmale kennen Phasenverlauf beschreiben können Beobachtungsschulung bei Anlauf und Absprungverhalten Erste Fehlerbilder erkennen können	Unterrichtsbegleitend: Einsatz- und Leistungsbereitschaft punktuell: unterschiedliche Leistungsbewertungen nutzen: Höhe und Grobformtechniknote

UV 8.6 Technisch-koordinative Grundfertigkeiten und taktisch-kognitive Grundfähigkeiten im Fußballspiel erweitern, vertiefen und festigen.

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 2, e. 1, e. 2, e.
7.Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	A, E	8	10	6.2, 6.6	33	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Informationsaufnahme und Verarbeitung bei sportl. Bewegungen e) Kooperation und Konkurrenz Mit- und Gegeneinander in konkurrenzorientierten Spielformen soziale und organisatorische Prozesse von Mannschaftsbildungen Spielregeln und deren Veränderung/Reduktion

Kompetenzerwartungen: BWK 7.1, 7.2, MK 7.1, 7.2, UK 7.1
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): Sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren können. (1) Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden. (2)
Methodenkompetenz (MK): Abbildungen von Spielsituationen erläutern. (1) Spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden. (2)
Urteilskompetenz (UK): Die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen. (1)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Technische, taktische und soziale Grundlagen des Spielens weiter ausbauen • Bedingungen für Leistungen in Sportspielen kennen lernen und reflektieren • Unterschiedliche Interessensgruppen zulassen (auch koedukativ) • Taktisches Handlungswissen bez. erweitern 	<ul style="list-style-type: none"> • Torschussformen in Spiel- und Übungsformen verbessern • Formen der Ballkontrolle, des Dribblings und des zielgerichteten sicheren Passens (Direktspiel) verbessern (Doppelpass) • Diverse Kleinfeldspielformen erproben • Grundsätze des Freilaufens, Anbietens und des Raumverhaltens vermitteln • Torwartverhalten schulen • Überzahlsituationen situationsgerecht nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Stellung zum Ball beim Passen, Torschuss und Dribbling • Begriffe: Doppelpass, Innenseitenpass • Verhalten Angreifer und Verteidiger bei Überzahl • Regelwissen beim Foulspiel erweitern 	unterrichtsbegleitend: <ul style="list-style-type: none"> • Spielnote: Erfassen der Spielsituation und Grundlagen des Positionsspiels punktuell: <ul style="list-style-type: none"> • Pass, Dribbel, und Schuss-Überprüfungsformen

UV 8.7 Springen, Sprünge, Landen – das turnerische Springen erweitern mit Hilfe des Minitrampolins

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 1, a. 3, c. 1, d. 1
5. Bewegen an Geräten - Turnen	A ,C, D	8	Ca. 8	5.6, 7.3	34	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Wahrnehmung und Körpererfahrung Grundlegende Aspekte motorischen Lernens c) Wagnis und Verantwortung Spannung und Risiko d) Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeiten kennen Verbesserung von Kraftfähigkeiten und Koordinationsfertigkeiten

Kompetenzerwartungen: BWK 5.1, MK 5.1, 5.2, UK 5.1
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): An Sprunggeräten turnerische Bewegungen auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau normungebunden oder normgebunden ausführen. (1)
Methodenkompetenz (MK): In Gruppen selbständig, aufgabenorientiert und sozial verträglich üben sowie für sich und andere verantwortlich Aufgaben im Übungs- und Lernprozess übernehmen.(1) Bewegungskombinationen zusammenstellen und präsentieren. (2)
Urteilskompetenz (UK): Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch- koordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen. (1)
Medienkompetenz: 1.2. Digitale Werkzeuge

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> Gekonntes festigen und Beherrschtes vielfältig anwenden Körperkontrolle beim Springen festigen Nachgebendes und achsengerechtes Landen verbessern Elementare Kompetenzen im Helfen, Sichern und Beobachten/Korrigieren verbessern 	<ul style="list-style-type: none"> Sportspezifisches Aufwärmen anwenden Selbständiger Geräteauf- und Abbau Von offenen Überwindungstechniken zu normierten Sprungtechniken führen Bewegungskorrektur an ausgewählten Beispielen Vielfältige turnerische Sprungarrangements differenziert anbieten Systematisch in das Springen mit dem Minitrampolin einführen Differenzierte Übungsarrangements zwischen Mintrampolin und Kasten anbieten 	<ul style="list-style-type: none"> Sprungimpulse und Körperspannung Absprung und Körperschwerpunktverhalten Kopfsteuerung beim Springen Sicherheitsaspekte beim Landen und Helfen 	unterrichtsbegleitend: <ul style="list-style-type: none"> Einsatz- und Leistungsbereitschaft Partnersprünge Parallelsprünge Hocksprung Grätschwinkelsprung Strecksprung mit ½ und ganzer Drehung Evtl. Bücke punktuell:

<ul style="list-style-type: none"> • Sicherheitsaspekte beim Springen mit dem Minitrampolin beachten 	<ul style="list-style-type: none"> • Von einfachen Sprungfertigkeiten zu komplexeren oder auch gestalterischen Sprungarrangements steigern <p><i>Medienkompetenz 1.2.: Die Schüler nutzen die Software Coach's eye zur Videoanalyse, um die Synchronität der Partnersprünge zu verbessern. Dabei setzen sie diese Funktionen ein:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Slowmotionfunktionen</i> ○ <i>Compare-Funktion</i> ○ <i>In-Bild-Einzeichnungen (Winkel, Fokus, Linien)</i> 		<p>Sprungvarianten nach Schwierigkeitsstufen überprüfen</p>
---	--	--	---

UV 8.8 Stuntschule Fallen: Situationsgerechtes und sicheres Fallenlernen aus verschiedenen Sportarten und in unterschiedlichen Übungsarrangements.

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 2, c. 2, c. 3
9. Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport	A,C	8	8	5.3, 6.8	35	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Informationsaufnahme und Verarbeitung bei sportlichen Bewegungen Grundlegende Aspekte motorischen Lernens c) Wagnis und Verantwortung Spannung und Risiko

Kompetenzerwartungen: BWK 9.1, 9.2, MK 9.2, UK 9.1
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): Grundlegende Techniken zum sicheren Fallen in diversen Handlungssituationen- und Fallprinzipien kennen lernen, anwenden und in ihrer Funktion erläutern. (1) Mit Risiko und Wagnis beim Falltraining situationsangepasst umgehen können. (2)
Methodenkompetenz (MK): Kriteriengeleitetes Partnerfeedback im Übungsprozess des sicheren Falltrainings geben. (2)
Urteilskompetenz (UK): Die eigene Leistungsfähigkeit beim sicheren Fallen beurteilen können. (1)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> Fallsituationen aus diversen Sportartensituationen aufbereiten und nutzen Unterscheidung Sturz-Fall vermitteln Fallen-lernen themenorientiert vermitteln Einbeziehung in spezifische Techniken (Judo) möglich Fallen als Erweiterung der Bewegungskompetenz und zur Verbesserung des persönlichen Sicherheitspolsters und Angstabbau Grundsätzliche Fallprinzipien vermitteln Stuntman-Lehrgang/Parcours als „Verkaufsmotiv“ nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> Voraussetzungen zum Erlernen diverser Falltechniken schaffen durch Spiele – und Übungsformen zur Wahrnehmungs-, Reaktions-, und Gleichgewichtsschulung Fallprinzipien im UG erarbeiten: Kopfsteuerung, Körperspannung, Fallflächenverbreiterung, Abklatschtechniken, Ausatmungstechniken, Rollenergieprinzipien 	<ul style="list-style-type: none"> Merkmale bestimmter Falltechniken beschreiben Sicher fallen können Fallprinzipien kennen 	unterrichtsbegleitend: Überprüfen von einzelnen Stationsaufgaben punktuell: Stuntman- Prüfung als Abschlussmöglichkeit

UV 8.9 Vielfältiges Erlernen , Üben und Anwenden von Grundfertigkeiten im Volleyball

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 2, e. 1, e. 3
7. Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	A, E	8	12	6.2, 9.2	36	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Informationsaufnahme und Verarbeitung bei sportlichen Bewegungen Grundlegende Aspekte motorischen Lernens e) Kooperation und Konkurrenz Mit- und Gegeneinander in konkurrenzorientierten Spielformen soziale und organisatorische Prozesse von Mannschaftsbildungen Spielregeln und deren Veränderung/Reduktion

Kompetenzerwartungen: BWK 7.1, 7.2, MK 7.1, UK 7.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

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

Das Mannschaftsspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht, situativ angemessen, fair und mannschaftlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spiel erläutern. (2)

Methodenkompetenz (MK):

Abbildungen von Spielsituationen. (1)

Urteilskompetenz (UK):

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

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Von Vor-Formen zum Volleyball • Hinführung zu Grobformen von oberem Zuspiel, unterem Zuspiel und Aufschlag von unten oder Anwurf • Kleinfeldvolleyball unter Ausnutzung offener reduzierter Regeln zur Förderung eines gewissen Spielflusses (Reivoband und Hallendrittel längsgespannt) • Spielidee vermitteln 	<ul style="list-style-type: none"> • Vielfältige Volleyballgewöhnungsübungen anbieten • Offenen Technikprofile und -begriff zunächst nutzen und schrittweise Rückführung zum Technikleitbild • Spielgemäße Vorformen von „Ball-im -Spiel -halte-Spielformen“ • evtl. Vielkontaktzulassung anfangs in Spiel- und Übungsformen 	<ul style="list-style-type: none"> • Oberes und unteres Zuspiel • Aufschlagformen von unten • Regelreduktionsvereinbarungen • Spiel 3:3, Rotationsregeln • Zählweise im Volleyball 	<p>unterrichtsbegleitend: Einsatz- und Leistungsbereitschaft Allg. Spielverständnis</p> <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Balltechnik – Test oberes und unteres Zuspiel • Aufschlagzonentreffen • Spielbewertung 3:3

UV: 8.10 Wie spielt man eigentlich woanders? Spiele aus anderen Kulturräumen kennen lernen am Beispiel von Ultimate-Frisbee

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte e. 1, e. 3, e. 4
7. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	E	8	Ca. 10	5.1	37	e) Kooperation und Konkurrenz Mit- und Gegeneinander / in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen (Spiel)- Regeln und deren Funktion und Veränderung Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten

Kompetenzerwartungen: BWK 7.1, 7.2, MK 7.2, UK 7.1
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): Sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-kordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren. (1) Ultimate Frisbee als Mannschaftsspiel auf ansteigendem Spielniveau regelgerecht, Situation angemessen, fair und mannschaftlich spielen, sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern. (2)
Methodenkompetenz (MK): Spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden. (2)
Urteilskompetenz (UK) Die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen. (1)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Allgemein: <ul style="list-style-type: none"> Gerätewahrnehmungen machen: Flugeigenschaften erproben und erlernen Regelrecherche, angepasste Regelumsetzung und Nutzung erlernen Allgemeine Spielfähigkeiten von sportspielspezifischen neuen Spielfähigkeiten unterscheiden können 	<ul style="list-style-type: none"> Wurftechniken und Fangtechniken schulen: Vorhandwurf Rückhandwurf Evtl. Überkopfwurf Sandwichcatch Einhändiges Fangen Zielgerichteter Pass in den Lauf Ultimatespezifische Pass- und Laufwege erlernen 	<ul style="list-style-type: none"> Regelkenntnisse Sportspielspezifische Fachbegriffe (Vor- und Rückhandwürfe, "Sandwich-Catch", hohes "C" bzw. tiefes "C") 	unterrichtsbegleitend: <ul style="list-style-type: none"> Regeltest Wurftechniken – Fangtechniken überprüfen Ultimatespezifische Spielfähigkeit punktuell: <ul style="list-style-type: none"> Überkopfwurf

UV 9.1 Wie fit bin ich? – Wie werde ich besser? Seine Fitness testen und Grundprinzipien des Trainings - auch im Krafraum - kennen und anwenden

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 3, d. 1, f. 2
1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	A, D, F	9	12	7.1, 8.1	38	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Grundlegende Aspekte motorischen Lernens d) Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeiten kennen Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit f) Gesundheit Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen von Kraft- und Fitnesstraining

Kompetenzerwartungen: BKW 1.2, 1.3, MK 1.2, UK 1.2
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): Ausgewählte Faktoren psycho-physischer Leistungsfähigkeit (Kraft und Fitness) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen weiterentwickeln. (2) Eine komplexere Entspannungstechnik ausführen und deren Funktion und Aufbau beschreiben. (3)
Methodenkompetenz (MK): Grundlegende Methoden zur Verbesserung psycho-physischer Leistungsfaktoren benennen, deren Bedeutung für den menschlichen Organismus unter gesundheitlichen Gesichtspunkten beschreiben (z.B. Circuittraining). (2)
Urteilskompetenz (UK): Gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Körperideale und Verhaltensweisen beurteilen. (2)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> Kritische Auseinandersetzung mit der Bedeutung und dem Aufbau von Fitness und ihrer Definition Belastungen dosieren und einschätzen lernen Differenzierte Körperwahrnehmung entwickeln- wie ist es um meine Muskulatur bestellt? Die eigenen Kraftfähigkeiten erproben und verbessern Funktionsfähigkeit der 	<ul style="list-style-type: none"> Muskelfunktionstests zu Beginn Kombination mit funktionalen Dehnübungen für entsprechende Muskulatur Funktionen der Grundlagenmuskulatur kennen lernen/erarbeiten Defizitorientiertes individuelles Krafttrainingsprogramm zusammenstellen und schriftlich fixieren Krafttrainingsübungen und -möglichkeiten im Krafraum und in der 	<ul style="list-style-type: none"> Vorteile eines regelmäßigen Krafttrainings kennen lernen Gesundheitsorientierte Fitness-Krafttrainingsprinzipien kennen Allg. Basiswissen über Training kennen (M.9.1) Zusammenhänge zwischen Mangel an Bewegung/Krafttraining und Inaktivitätsatrophie erkennen Gelenkstabilisierende Bedeutung der Muskulatur 	unterrichtsbegleitend: <ul style="list-style-type: none"> Krafttest praktisch mit ausgewählten Testformen Überblick Muskelsystem punktuell: <ul style="list-style-type: none"> Krafttest - Theorie nach lerngruppenspezifischer Zusammenstellung aus Fundus (M.9.1)

<p>Muskulatur mit Hilfe eines Muskelfunktionstest zur Kraft feststellen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gesundheitsorientiertes individualisiertes Krafttrainingsprogramm entwickeln und über einen begrenzten Zeitraum anwenden • Mindestausprägung aller Kraftfähigkeiten als Notwendige Grundlage erkennen 	<p>Sporthalle erkennen und entwickeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • Halte – und Rumpfmuskulaturaufbau fördern als präventive Erkenntnis • Referate zu Kraftarten, Muskelkater o.ä. 	<p>erkennen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kraftarten unterscheiden (M.9.1.) • Hinweise zum gerätegestützten Krafttraining 	
---	---	--	--

UV 9.2 Erweiterung der technisch-taktischen Grundfertigkeiten im Volleyballspiel.

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte d. 2, e. 1, e. 2, e.3
7. Spielen in und mit Regelstrukturen	D,E	9	14	6.2, 8.10	39	d) Leistung Methoden zur Leistungssteigerung e) Kooperation und Konkurrenz Mit- und Gegeneinander in konkurrenzorientierten Spielformen soziale und organisatorische Prozesse von Mannschaftsbildungen Spielregeln und deren Veränderung/Reduktion

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):

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

Das Volleyballspiel auf altersangemessenem Niveau regelgerecht und situativ angemessen und fair spielen können. (2)

Konstitutiv- strategische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktion von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden. (3)

Methodenkompetenz (MK):

Spieltypische verbale und nonverbale Kommunikation anwenden. (2)

Sportspiele selbständig organisieren, Spielregeln situativ angemessen verändern. (3)

Urteilskompetenz (UK):

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

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> Prinzip des vielfältigen Wiederholens und Festigens bisheriger Grundtechniken nutzen Verfeinerung von oberem Zuspiel, unterem Zuspiel und Aufschlag von unten oder Anwurf – Kleinfeldvolleyball unter Ausnutzung offener reduzierter Regeln zur Förderung eines gewissen Spielflusses (Reivoband und Hallendrittel längsgespannt) Situative Hinführung zum Originalvolleyballspiel mit Regelreduktionen 	<ul style="list-style-type: none"> Vielfältige Volleyball-gewöhnungsübungen wiederholen mit offenen Lösungen beginnen, um zum Technikleitbild zu gelangen Spielgemäße Vorformen von „Ball-im -Spiel –halten“ wiederholen und schrittweise Hinführung zum Volleyball mit angepasster Regelreduktion Entwicklung von Grundaufstellungsformen und ersten taktischen Teilvariationen 	<ul style="list-style-type: none"> Oberes und unteres Zuspiel Aufschlagformen Regelreduktionsvereinbarungen Regelerweiterungsverständnis, eigenständiges Schiedsrichtern beim Mittelstufenfest (M9.2) Spiel 6:6 	begleitend <ul style="list-style-type: none"> techniktreues volley Spielen in allen Spielformen punktuell: <ul style="list-style-type: none"> Balltechnik – oberes und unteres Zuspiel aus der Bewegung Spiel 6:6 <ul style="list-style-type: none"> - Positionstreue - Verschiebung im Raum - gezieltes Spielen in freie Räume des Gegners Schiedsrichtern (M9.2)

UV 9.3 Erweiterung der technisch-taktischen Grundfertigkeiten im Badminton

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 2, a. 3, e. 1, e. 2, e. 3
7. Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	A, E,	9	12	7.4	40	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Informationsaufnahme und Verarbeitung bei sportlichen Bewegungen Bewegungsstrukturen und Grundlegende Aspekte motori. Lernens e) Kooperation und Konkurrenz Mit- und Gegeneinander in konkurrenzorientierten Spielformen soziale und organisatorische Prozesse von Mannschaftsbildungen (Spiel-)Regeln und deren Veränderung/Reduktion

Kompetenzerwartungen: BWK 7.1, 7.2., MK 7.1, UK 7.1
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): Sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen und darauf im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren. (1) Das Partnerspiel Badminton auf fortgeschrittenem Niveau regelgerecht, situativ angemessen, fair und mannschaftlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedeutungen für erfolgreiches Spielen erklären. (2)
Methodenkompetenz (MK): Abbildungen von Spielsituationen beim Erlernen nutzen und erläutern. (1)
Urteilskompetenz (UK): Die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten. (1)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> Gezieltes Wiederholen und festigendes Üben von ersten technischen Grundfertigkeiten und taktischen Grundfähigkeiten aus der Stufe 7 Reduzierte Regelabsprachen treffen Grundlegende taktische Handlungsmuster vermitteln Zielgerichtetes Üben fördern Selbständiges Organisieren von 	<ul style="list-style-type: none"> badmintonspezifische Schlägerhaltung und schlagspezifische Grundstellung wiederholen Spielgedanke Gegner statt Partner weiter festigen Aufschlagformen für spielgerechte Eröffnung verbessern Überkopfvorhandschlag festigen – Treibballspiele Unterhandschläge und Vorhand- 	Wiederholungen von: <ul style="list-style-type: none"> Schlägerhaltung Regelgerechter Aufschlag Flugeigenschaften des Balles und Treffpunktproblematik kennen Grundschnitte beschreiben können Regelwissen für Einzel und Doppel Raumausnutzungsaspekte taktisch kennen 	unterrichtsbegleitend: <ul style="list-style-type: none"> nachhaltiges Anwenden der Techniken und Taktiken in Spielsituationen punktuell: <ul style="list-style-type: none"> erlernte Techniken in einer Komplexübung überprüfen

<p>Spiel- und Übungsgelegenheiten fördern</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erweitern des technischen Handlungsrepertoires durch Einführung weiterer Schlagtechniken 	<p>Rückhand in Spiel- und Übungsformen wiederholen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raumnutzung beim Spielen mit dem Partner auf halbem Feld • Smash einführen • Hinführen zum Doppel (Spielefest) 	<ul style="list-style-type: none"> • badmintonspezifische Fußstellung: Grundstellung und ZP <p>Erweiterung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einzeltaktische Grundprinzipien 	<ul style="list-style-type: none"> • Bewertung im freien Spiel unter besonderer Berücksichtigung der taktischen Raumnutzung
--	---	---	--

UV 9.4 Step- Aerobic – eine in Gruppen erarbeitete Choreographie präsentieren und kriteriengeleitet bewerten.

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg.- stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 1, a. 2, b. 1, b. 2, b. 3
6. Gestalten, Tanzen, Darstellen- Gymnastik/Tanz; Bewegungskünste	A,B	9	12	5.7, 6.4	41	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte motori. Lernens b) Bewegungsgestaltung Variationen von Bewegungen – Gestaltungsanlässe Variationen von Bewegungen (zeitlich, räumlich, dynamisch) Gestaltungsformen und Kriterien

Kompetenzerwartungen: BWK6.1, 6.2, 6.3, 6.4, MK 6.1, UK 6.1, 6.2
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): Ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewegens strukturgerecht ausführen und durch Erhöhung der Schwierigkeiten und der Komplexität verändern. (1) Bei der Gruppenpräsentation erweiterte Bewegungsqualität (Rhythmus, Dynamik, Raumorientierung) anwenden und zielgerichtet variieren. (2) Objekte (Stepper) 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 in der Gruppe entwickeln und präsentieren sowie zentrale Ausführungskriterien beschreiben und erläutern. (1)
Urteilskompetenz (UK): Die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen. (1) Bewegungsbezogene Klischees in diesem Bewegungsfeld beurteilen. (2)
Medienkompetenz: 4.4 Rechtliche Grundlagen

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Vielfältige Grundschritte & Ausgangspositionen erarbeiten • Erprobung unterschiedlicher Armarbeitsmuster • Selbstbestimmtes und selbstorganisiertes Lernen erfahren und ausprobieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentelle Startphase mit Gewöhnung ans Gerät und Grundrepertoire an Schritten und einigen Armbewegungen • Erarbeitung einer Basischoreographie • Kriterienentwicklung für eine eigene Gruppenchoreographie • Variation der Grundtechniken, eigenständige 	<ul style="list-style-type: none"> • Schrittbezeichnungen kennen • Rhythmusanpassungsstrategien erfahren • Ausführungs- und Gestaltungskriterien kennen • Bewertungskriterien 	begleitend: <ul style="list-style-type: none"> • Bereitschaft neue Bewegungen kreativ zu erprobenden • Einsatz in der Gruppe punktuell:

<ul style="list-style-type: none"> • Erarbeitung einer Basischoreographie als Ausgangs-grundlage für individuelle Schwerpunktsetzungen • Kriteriengeleitete Variation der Basischoreographie in der Kleingruppe • Lernaufgabensetzung für Feinarbeit vor Präsentation 	<p>Entwicklung neuer Schritte und selbständige Erweiterung und Veränderung der Bewegungsmerkmale und Ausführungskriterien und Aufstellungsformen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Feinarbeit an der eigenen Choreographie und Vorbereitung der Präsent <p><i>Medienkompetenz 4.4: Bezugnehmend auf die Thematisierung in der Jahrgangsstufe 6 wird das Thema Recht am eigenen Bild erneut mit den Schülern erörtert. Es wird ebenfalls mit der Gruppe ein entsprechender Umgang mit Bildmaterial vereinbart. Anschließend nutzen die Schülerinnen und Schüler eigene Geräte oder die der Schule, um ihre Fortschritte in der Gruppenarbeit zum Thema Step Aerobic zu überprüfen und zu dokumentieren. Abschließend wird der Umgang mit dem Bildmaterial vor dem Hintergrund der Vereinbarung kritisch überprüft.</i></p>	<p>benennen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der Gruppenchoreographien unter spezifischer Mitbeteiligung am Bewertungsprozess
--	---	-----------------	---

UV 9.5 Bewegung am Gerät – Kennenlernen verschiedener Übungen an mindestens einem Turngerät

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg. - stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte a. 1, c. 1, c. 3, d. 3
5. Bewegen an Geräten- Turnen	A,C,D	9	12	5.6, 7.3, 9.1	42	a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen Wahrnehmung und Körpererfahrung c) Wagnis und Verantwortung Spannung und Risiko Handlungssteuerung (Umgang mit Risiko und Risikovermeidung) d) Leistung Differenziertes Leistungsverständnis

Kompetenzerwartungen: BWK 5.1, 5.2, 5.4, MK 5.1, 5.3, UK 5.1, 5.2
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): An mindestens einem Gerät (zur Auswahl: Barren, Ringe, Reck) turnerische Bewegungen auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau normgebunden oder normungebunden ausführen und verbinden. (1) An ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen, sowie grundlegende Sicherheitsaspekte und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen. (2) Zwischen Sicherheitsstellung und Hilfeleistung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und deren Funktion erläutern. (4)
Methodenkompetenz (MK): In Gruppen selbstständig, aufgabenorientiert und sozial verträglich üben, sowie für sich und andere verantwortlich Aufgaben im Übungs- und Lernprozess übernehmen. (1) 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-koordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen. (1) Eine Präsentation - allein oder in der Gruppe nach ausgewählten Kriterien bewerten. (2)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen/Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Neuorganisation von Bewegungs-koordinationen wegen Gestaltswandel • Gestalterische Auseinandersetzung mit dem Turngerät • Bewegungsabläufe beobachten 	Bei Entscheidung für den Barren: Sicheres Schwingen und Kehre oder Wende als Grundlage für eine selbstgestaltete Kür <ul style="list-style-type: none"> • individuell, binnendifferenziertes Angebot turnerischer Elemente am Barren wie: Außenquersitz, Grätschsitz, Sprung in den Stütz, Kehre mit halber Drehung, 	<ul style="list-style-type: none"> • Benennen, beschreiben und analysieren der Bewegungsgrundmuster der zu erlernenden Techniken Fachbegriffe • Sicherheitsaspekte und Helfergriffe kennen 	unterrichtsbegleitend: <ul style="list-style-type: none"> • Auf- und Abbauhilfe • Individuelle Lernmotivation und Risikobereitschaft • Bereitschaft zum Helfen und Sichern

<p>und Bewegungskorrekturen anbieten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Helfen und Sichern anwenden • Mit Sportgeräten und Materialien sachgerecht umgehen 	<p>Schwebestütz, Kipp-/Beugehang, Kippe usw.</p> <p>Bei Entscheidung für die Ringe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rhythmisches Schwingen mit zwei Schwungschritten, Körperstreckung in der Schwungumkehr, Sicherer Abgang, Halbe Drehung im Umkehrpunkt, Ganze Drehung im Umkehrpunkt <p>Bei Entscheidung für das Reck:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Felgunterschwung mit und ohne Hindernisse zur Unterstützung, Felgaufschwung, Felgumschwung • Spezifische Hilfestellungen erlernen und anwenden • Erlernte Techniken in Kombination mit verbessertem Bewegungsfluss ausführen • Kenntnisse über Sicherheit und Gerätenutzung anwenden 		<p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Übungsabfolge am gewählten Gerät turnen
--	---	--	--

UV 9.6 Leichtathletik nicht nur für Einzelkämpfer – Kooperation und Absprachen als Leistungsfaktor am Beispiel des Sprint- Staffellaufes.

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Päd. Persp.	Jg. - Stufe	Benötigte Std./ UV	Vernetzen mit UV Nr.	UV lauf. Nr.	Inhaltsfelder- Inhaltliche Schwerpunkte d. 1,e. 4
3. Laufen, Springen, Werfen, - Leichtathletik	D,E	9	Ca. 10	6.9	43	d) Leistung Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit am Beispiel der Leichtathletik Grundlegende leichtathletische Disziplinen (Leichtathletischer Staffellauf) e) Kooperation und Konkurrenz Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (Einzel -und Mannschaft)

Kompetenzerwartungen: BWK 3.1, MK 3.1, 3.2., UK 3.1
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): Leichtathletischer Staffellauf –in den wesentlichen Grundmerkmalen (Grobform) erlernen und ihre jeweilige Funktion ansatzweise erläutern können. (1)
Methodenkompetenz (MK): Selbständig für die individuelle Verbesserung der Staffellauftechnik üben können (1). Mit unterschiedlichen Leistungsbewertungen im Staffellauf umgehen können.(2)
Urteilskompetenz (UK): Die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit im Hinblick auf die Staffel-Laufposition beurteilen können. (1)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Handlungswissen /Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Teamsprintformen kennen und anwenden Staffelteams kooperativ bilden und in den einzelnen Teams die jeweiligen Staffelpositionen und Übergabetechniken üben und trainieren	Hochstarttechniken auf Geraden und in Kurven üben Staffelübergabe formen kennen und anwenden Beschleunigungsanpassungsläufe zwischen ankommenden und annehmenden Läufer verstehen und üben können In der Lerngruppe leistungshomogene oder heterogene Staffelteams bilden und Staffelbesetzungen und Übergabetechniken üben und vergleichen lassen. Staffellaufstreckenspezifika erkennen und für die Staffelteams nutzen	Wechselzonen und Wechselablauftechniken kennen Beschleunigungsanpassungen zwischen ankommenden und ablaufenden Sprinter verstehen und in Teambildungen umsetzen können. Sich begründet für eine individuell optimale Übergabetechnik entscheiden.	unterrichtsbegleitend: Leistungsbeweitschaft punktuell: Abnahme der individuellen Laufzeit über 100m-Zeit Abnahme der kooperativen Laufzeit über 4x100m-Staffel – (Bewertung der Relation 'Summe der Einzelleistungen' zu 'Summe der Gesamtleistungen')

