

<p>Jgst/Nr. 5/1.1</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF 1-Körper wahrnehmen und Bew.fä. ausprägen: Entspannungstechniken</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: Päd. Persp. lt. KLP: (A) Bew.-Struktur & Bew.-Lernen: Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (F) Gesundheit: Unfall- und Verletzungsprophylaxe</p>
<p>Kompetenzerwartungen</p>		
<p>Kompetenzbereich 1: Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: eine grundlegende Entspannungstechnik (z. B. Phantasiereise) angeleitet ausführen sowie den Aufbau und die Funktion beschreiben.</p>		<p>Kompetenzbereich 2: Methodenkompetenz: --</p>
<p>Kompetenzbereich 3: Urteilskompetenz: --</p>		
<p><u>Formen der Leistungsüberprüfung:</u> Da die SuS noch sehr jung sind und wahrscheinlich zum ersten Mal Begegnung mit einer Entspannungsreise machen, ist eine Leistungsüberprüfung hier schwierig. Es kann jedoch bewertet werden, ob die SuS sich auf die Entspannungsreise einlassen.</p>	<p><u>Methoden/Formen selbständigen Lernens:</u> SuS können in Kleingruppen eigene Entspannungsgeschichten vorbereiten.</p>	<p><u>Anregungen:</u> Igelballmassage „Pixie, der kleine Igel“ Phantasiereise Progressive Muskelentspannung</p>

<p>Jgst/Nr. 5/2.1</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF 2 - Welche (Pausen-)Spiele machen am meisten Spaß? - verschiedene Spielideen kriteriengeleitet einschätzen, Regeln sinnvoll variieren und Lieblingsspiele (er-)finden</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: Päd. Persp. It. KLP: (A) Bew.struktur und Bew.lernen: (1) Wahrnehmung und Körpererfahrung, (E) Kooperation und Konkurrenz: (3) (Spiel-) Regeln und deren Veränderungen, (4) Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u.a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe)</p>
<p>Kompetenzerwartungen</p>		
<p>Kompetenzbereich 1: Bew.- und Wahrnehmungskompetenz: (2) kleine Spiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele – auch eigenverantwortlich – fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Kriterien benennen und erläutern</p>		<p>Kompetenzbereich 2: Methodenkompetenz: Einfache Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z.B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern</p>
<p>Kompetenzbereich 3: Urteilskompetenz: Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten</p>		
<p><u>Formen der Leistungsüberprüfung:</u> Gut: SuS benennen Kriterien, die ein gutes Spiel ausmachen, und können diese bei der Variation der Spiele umsetzen Ausreichend: SuS benennen Kriterien, die ein gutes Spiel ausmachen Gut: SuS bewerten Spiele kriteriengeleitet und nehmen Probleme aus dem Spiel heraus wahr Ausreichend: SuS bewerten Spiele</p>	<p><u>Methoden/Formen selbständigen Lernens:</u> Gruppenarbeit Erstellung einer Sammlung von Klassenspielen mit dazugehörigen Regeln</p>	<p><u>Anregungen:</u> Schulhof</p>

<p>Jgst/Nr. 5/3.1</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF 3-LA – Spielend laufen, springen und werfen – Lauf-, Sprung-, Wurf-ABC</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: Päd. Persp. It. KLP: (A) Bew.struktur und Bew.lernen: 1) Wahrnehmung und Körpererfahrung</p>
<p>Kompetenzerwartungen</p>		
<p>Kompetenzbereich 1: Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: (1) Grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten der leichtathl. Disziplinen ausführen sowie für das Aufwärmen nutzen</p>		<p>Kompetenzbereich 2: Methodenkompetenz: : (1) leichtathl. Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen, (2) grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden</p>
<p>Kompetenzbereich 3: Urteilskompetenz: (2) die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen</p>		
<p><u>Formen der Leistungsüberprüfung:</u> Bundesjugendspiele Gut: 3-Kampf (s. Leistungstabelle BJSp) Ausreichend: 3-Kampf (s.o.)</p>	<p><u>Methoden/Formen selbständigen Lernens:</u> Lauf-, Sprung- und Wurfspiele sowie Übungen mit verschiedenen Geräten, Strecken, Lauf- und Sprungvarianten</p>	<p><u>Anregungen:</u> Sportplatz Sportabzeichen</p>

<p>Jgst/Nr. 5/3.2</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF 3-LA – Weit werfen gar nicht so schwer – wie weites Werfen gelingen kann</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: Päd. Persp. It. KLP: (A) Bew.struktur und Bew.lernen: (2) Informationsaufnahme und -verarbeitung, (B) Bew.gestaltung: (2) Variationen v. Bewegungen</p>	
<p>Kompetenzerwartungen</p>			
<p>Kompetenzbereich 1: Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: (2) leichtathletische Disziplinen auf grundlegendem Fertigkeiteniveau individuell oder teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen</p>		<p>Kompetenzbereich 2: Methodenkompetenz: : (1) leichtathl. Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen, (2) grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden</p>	
<p>Kompetenzbereich 3: Urteilskompetenz: (2) die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen</p>			
<p><u>Formen der Leistungsüberprüfung:</u> Bewegungsmerkmale des Werfens Ballwurf: Demonstration Gut: Schlagwurf mit Anlauf Ausreichend: Schlagwurf aus dem Stand</p>	<p><u>Methoden/Formen selbständigen Lernens:</u> Formen des Werfens: weit, hoch, rückwärts, mit Anlauf, aus der Drehbewegung Phasierung der Wurfbewegung</p>	<p><u>Anregungen:</u> Unterschiedliche Bälle</p>	

<p>Jgst/Nr. 5/4.1</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF4 : Bewegen im Wasser - Schwimmen Kunststücke im Wasser – grundlegende Erfahrungen zur Wasserbewältigung als Voraussetzung für sicheres Schwimmen nutzen</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: a1, a2, a3 Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wahrnehmung und Körpererfahrung (1) - Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportl. Bew. (2) - Bew.strukturen und grundlegenden Aspekte des motorischen Lernens (3) 	
<p>Kompetenzerwartungen</p>			
<p>Kompetenzbereich 1: Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: Das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotation (um die Längs-, Quer- und Tiefenachse) im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern sowie grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen (1)</p>		<p>Kompetenzbereich 2: Methodenkompetenz: Einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten (1)</p>	
<p>Kompetenzbereich 3:</p>			
<p><u>Formen der Leistungsüberprüfung:</u></p> <p>Beobachten der Schwimmfähigkeiten ohne Wettkampfbedingungen, Beobachten und Beschreiben von Bewegungsvollzügen</p>	<p><u>Methoden/Formen selbständigen Lernens:</u></p> <p>Partnerarbeit, Beobachtungen, Korrektur und Erfahrungsaustausch</p>	<p><u>Anregungen:</u></p> <p>Nutzen der vorhandenen Erfahrungen aus dem Grundschulschwimmen und dem Vereinsschwimmen Einzelner, sowie der individuellen Kenntnisse von Schwimmbzeichen, Rettungsschwimmen, „Quietschfidel“ für Nichtschwimmer + Spf, Erproben des Schwimmens mit Flossen</p>	

<p>Jgst/Nr. 5/4.2</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF4 : Bewegen im Wasser - Schwimmen Vom Bauch auf den Rücken – beim Erlernen des Rückenschwimmens die eigene Wassersicherheit verbessern</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: a1, a2, a3 Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wahrnehmung und Körpererfahrung (1) - Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportl. Bew. (2) - Bew.strukturen und grundlegenden Aspekte des motorischen Lernens (3) 	
<p>Kompetenzerwartungen</p>			
<p><u>Kompetenzbereich 1:</u> Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: Das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotation (um die Längs-, Quer- und Tiefenachse) im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern sowie grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen (1) Eine Wechselzug oder eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau ausführen (2)</p>		<p><u>Kompetenzbereich 2:</u> Methodenkompetenz: Einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten (1)</p>	
<p><u>Kompetenzbereich 3:</u></p>			
<p><u>Formen der Leistungsüberprüfung:</u></p> <p>Gleitübungen vom Beckenrand mit Wechsel der Schwimmlage, Demonstrieren der Schwimmtechniken Kraul und Rückenkraul, Beschreiben der Grobform einer Bewegung; Schulinterne Leistungstabellen</p>	<p><u>Methoden/Formen selbständigen Lernens:</u></p> <p>gegenseitige Beobachtung und Korrektur, Entwicklung von Übungsformen, Einsetzen von Auftriebshilfen</p>	<p><u>Anregungen:</u></p> <p>Klasseninterne Wettkämpfe, Staffeln, Einsetzen der Vereinsschwimmer zur Leitung von Übungsteams, Auszüge d. Basisliteratur (Bildreihen)</p>	

<p>Jgst/Nr. 5/4.3</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF4 : Bewegen im Wasser - Schwimmen Wasserspringen ohne Angst und Übermut ! – durch vielfältige Sprünge seine Grenzen ausloten.</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: <u>a1, c1, c2, c3</u> <u>Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Wahrnehmung und Körpererfahrung</i> <p>Wagnis und Verantwortung (c) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spannung und Risiko (1) - Emotionen (z.B. Freude, Frustration, Angst) (2) - Handlungssteuerung (u.a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder –minderung) (3)
<p>Kompetenzerwartungen</p>		
<p><u>Kompetenzbereich 1:</u> Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: Das Springen und Tauchen in unterschiedlichen Situationen (u.a. Sportschwimmen, Rettungsschwimmen) funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen (4)</p>		<p><u>Kompetenzbereich 2:</u> Methodenkompetenz: Einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten (1) Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z.B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden (2)</p>
<p><u>Kompetenzbereich 3:</u> Urteilskompetenz: Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen (1)</p>		
<p><u>Formen der Leistungsüberprüfung</u></p> <p>Sprünge vom Ein- und Dreimeterbrett, Startsprung, Sprünge vom Beckenrand</p>	<p><u>Methoden/Formen selbständigen Lernens:</u></p> <p>Methoden des schrittweisen Aufbaus der Überwindung von Schwierigkeitsgraden, Emotionale Führung in Partnerarbeit</p>	<p><u>Anregungen:</u></p> <p>Übungen zum Schwimmbadzeichen, DLRG-Grundregeln</p>

<p>Jgst/Nr. 5/4.4</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF4 : Bewegen im Wasser - Schwimmen Tauchen ! – sich unter Wasser orientieren und zunehmend sicher bewegen.</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: a1, a3, c2, c3 <u>Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Wahrnehmung und Körpererfahrung (1) - Bew.strukturen und grundlegenden Aspekte des motorischen Lernens (3) <p><u>Wagnis und Verantwortung (c) :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Emotionen (z.B. Freude, Frustration, Angst) (2) - Handlungssteuerung (u.a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder –minderung) (3) 	
<p>Kompetenzerwartungen</p>			
<p><u>Kompetenzbereich 1:</u> Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: Das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotation (um die Längs-, Quer- und Tiefenachse) im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern sowie grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen (1) Das Springen und Tauchen in unterschiedlichen Situationen (u.a. Sportschwimmen, Rettungsschwimmen) funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen (4)</p>		<p><u>Kompetenzbereich 2:</u> Methodenkompetenz: Einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten (1)</p>	
<p><u>Kompetenzbereich 3:</u> Urteilskompetenz: Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen (1)</p>			
<p><u>Formen der Leistungsüberprüfung:</u> Streckentauchen, Tieftauchen, Gleitübungen unter Wasser in verschiedenen Lagen</p>	<p><u>Methoden/Formen selbständigen Lernens:</u> Partnerübungen, Erproben der Tauchphasen nach Sprüngen vom Startblock/Beckenrand</p>	<p><u>Anregungen:</u> Schwimmbadzeichen, DLRG-Anforderungen, Erfahrungen der Vereinsschwimmer einbauen</p>	

<p>Jgst/Nr. 5/4.5</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF4 : Bewegen im Wasser - Schwimmen Fit und leistungsstark – in einer selbst gewählten Schwimmtechnik ausdauernd schwimmen können</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: <u>d1, d2, d3, f2, f3</u> <u>Leistung (d):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1) - Methoden zur Leistungssteigerung (2) - Differenziertes Leistungsverständnis (z.B. relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und –bewertung)(3) <p><u>Gesundheit (f):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens (2) - Unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive (3) 	
<p>Kompetenzerwartungen</p>			
<p>Kompetenzbereich 1: Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: Eine Mittelzeitausdauerleistung (MZA I bis zu 10 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert - ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen (3)</p>		<p>Kompetenzbereich 2:</p>	
<p>Kompetenzbereich 3: Urteilskompetenz: Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen (1)</p>			
<p>Formen der Leistungsüberprüfung: 10 Minuten Bahnschwimmen, Brustdauerschwimmen ohne Beckenrandberührung, schulinterne Leistungstabelle Schwimmabzeichen in Bronze/Silber (200,400m)</p>	<p>Methoden/Formen selbständigen Lernens: Allmählicher Aufbau der MZA, Bildung von homogenen und heterogenen Arbeitsgruppen,</p>	<p>Anregungen: Sportabzeichen, Pulsmessungen zur Herz-Kreislaufkontrolle, Grundsätze des Ausdauertrainings</p>	

<p>Jgst/Nr. 5/5.1</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF 5-Bewegen an Geräten – Turnen - Körper- und Bewegungserfahrungen an verschiedenen Geräten sammeln</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: Päd. Persp. lt. KLP: (A), (C) Kopfüber- Erfahrungen, Balancieren und Gleichgewicht, Spannung und Wagnis, Stützen und Hangeln</p>	
<p>Kompetenzerwartungen</p>			
<p>Kompetenzbereich 1: Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: (3) am Boden, Sprunggerät, Reck oder Barren, Bank oder Balken in der Grobform spielerisch oder leistungsbezogen rollen, stützen, balancieren, springen, hängen u. schwingen sowie Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten verbinden. (1) eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten.</p>		<p>Kompetenzbereich 2: Methodenkompetenz: (1) Turngeräte sicher auf- und abbauen sowie den Unterrichts- und Übungsprozess beim Turnen durch sicherheitsbewusstes Verhalten aufrecht erhalten.</p>	
<p>Kompetenzbereich 3: Urteilskompetenz: (1) turnerische Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien (z.B. Schwierigkeit, Ausführungsqualität) bewerten.</p>			
<p><u>Formen der Leistungsüberprüfung:</u> Gut: problemlos in den Stütz springen können und dort verweilen können, flüssig vorwärts und rückwärts balancieren können auch in unterschiedlichen Höhen, Körperspannung in entscheidenden Momenten richtig nutzen Ausreichend: Den Körper in eine Körperspannung bringen können, relativ flüssig vorwärts Balancieren können, langsam rückwärts Balancieren können, seinen Körper kurzzeitig stützen können z. B. am Reck oder Barren</p>	<p><u>Methoden/Formen selbständigen Lernens:</u> Stationenlernen</p>	<p><u>Anregungen:</u> Viele verschiedene Eindrücke ermöglichen z. B. durch Stationen</p>	

<p>Jgst/Nr. 5/6.1</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF 6 -Gymnastisches Laufen, Hüpfen und Springen</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: Päd. Persp. lt. KLP: (A) Bew.struktur und Bew.lernen: 1) Wahrnehmung und Körpererfahrung 2) Gestaltungsformen und –kriterien (B) Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten: 1) Gestaltungsformen und –kriterien (individuell und gruppenspezifisch) 2)Variationen von Bewegung (z.B. räumlich, zeitlich, dynamisch)</p>
<p>Kompetenzerwartungen</p>		
<p>Kompetenzbereich 1: Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit und ohne Handgerät anwenden und beschreiben</p>		<p>Kompetenzbereich 2: Methodenkompetenz: (1)durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- und Gestaltungsaufgaben lösen (2)einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen präsentieren</p>
<p>Kompetenzbereich 3: Urteilskompetenz: einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen nach ausgewählten Kriterien bewerten</p>		
<p><u>Formen der Leistungsüberprüfung:</u> Präsentation als Einzeldarbietung (verschiedene Sprünge werden gezeigt) Gut: SuS bewältigen ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen angemessen (Einer-(Zweiersprung)Doppelsprung etc.) Ausreichend: SuS bewältigen ästhetisch-gestalterische Grundformen selten oder nur zum Teil</p>	<p><u>Methoden/Formen selbständigen Lernens:</u> Gymnastisches Laufen, Hüpfen und Springen Rhythmusschulung</p>	<p><u>Anregungen:</u> Ropeskipping: Grundsprünge Sprung-Tanz: Mit Hilfe von verschiedenen Sprüngen einen Rhythmus Tanz erstellen</p>

<p>Jgst/Nr. 5/6.2</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF 6 - Gymnastisches Laufen, Hüpfen und Springen – einfache technisch-koordinative Grundformen für eine ästhetisch-gestalterische Präsentation nutzen</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: Päd. Persp. lt. KLP: (A) Bew.struktur und Bew.lernen: 1) Wahrnehmung und Körpererfahrung 2) Gestaltungsformen und –kriterien (B) Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten: 1) Gestaltungsformen und –kriterien (individuell und gruppenspezifisch) 2)Variationen von Bewegung (z.B. räumlich, zeitlich, dynamisch)</p>
<p>Kompetenzerwartungen</p>		
<p>Kompetenzbereich 1: (1)Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit und ohne Handgerät anwenden und beschreiben (2)Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: grundlegende Aufstellungsformen und Formationen anwenden und beschreiben</p>		<p>Kompetenzbereich 2: Methodenkompetenz: (1) durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- und Gestaltungsaufgaben lösen (2)einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen präsentieren</p>
<p>Kompetenzbereich 3: Urteilskompetenz: einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen nach ausgewählten Kriterien bewerten</p>		
<p><u>Formen der Leistungsüberprüfung:</u> Präsentation als Gruppendarbietung (verschiedene Sprünge werden gezeigt) Gut: SuS bewältigen ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen angemessen (min 3 Sprünge, 1 selbst ausgedachter Sprung o.ä.) Ausreichend: SuS bewältigen ästhetisch-gestalterische Grundformen selten oder nur zum Teil</p>	<p><u>Methoden/Formen selbständigen Lernens:</u> Gymnastisches Laufen, Hüpfen und Springen Rhythmusschulung Von der Einzelarbeit zur Partner- und Gruppenarbeit (Schritte/ Sprünge kreieren und zusammenfügen)</p>	<p><u>Anregungen:</u> Ropeskipping: Gruppenchoreographie Sprung-Tanz: Mit Hilfe von verschiedenen Sprüngen einen Rhythmus Tanz erstellen als Gruppenleistung</p>

<p>Jgst/Nr. 5/7.1</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF7-Spielen in und mit Regelstrukturen-Fußball: technische Grundfertigkeiten in Spielsituationen anwenden</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: Päd. Persp. It. KLP: (A) Bew.-Struktur & Bew.-Lernen: Wahrnehmung und Körpererfahrung; (E): Kooperation und Konkurrenz: (1)Mit- und Gegeneinander, (2) (Spiel-)Regeln und deren altersgemäße Veränderungen</p>
<p>Kompetenzerwartungen</p>		
<p>Kompetenzbereich 1: Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern; • Grundlegende Spielregeln anwenden und ihre Funktion erklären 		<p>Kompetenzbereich 2: Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden
<p>Kompetenzbereich 3: Urteilskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z.B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen. 		
<p><u>Formen der Leistungsüberprüfung:</u> Gut: SuS verfügen über grundlegende technisch-koordinative Fähigkeiten in der Fußballtechnik (Passen, Stoppen) Ausreichend: SuS verfügen nur ansatzweise über grundlegende technisch-koordinative Fähigkeiten in der Fußballtechnik</p>	<p><u>Methoden/Formen selbständigen Lernens:</u> Selbstständiges Erproben und Erfahren der Grundfertigkeiten</p>	<p><u>Anregungen:</u> Ballführung, Passen, Ballannahme, einfache Torschüsse Grundlegende Kenntnisse zu Regelstrukturen im Fußball Mit dem Partner mit- und gegeneinander spielen</p>

<p>Jgst/Nr. 5/7.2</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF7-Spielen in und mit Regelstrukturen – Tischtennis mit- und gegeneinander spielen</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: Päd. Persp. It. KLP: (A) Bew.-Struktur & Bew.-Lernen: Wahrnehmung und Körpererfahrung; (E): Kooperation und Konkurrenz: (1)Mit- und Gegeneinander, (2) (Spiel-)Regeln und deren altersgemäße Veränderungen</p>
<p>Kompetenzerwartungen</p>		
<p>Kompetenzbereich 1: Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sich in einfachen Handlungssituationen über die Wahrnehmung von Raum und Spielgerät sowie Mitspielerinnen bzw. Mitspielern und Gegnerinnen bzw. Gegnern taktisch angemessen verhalten • ein Partnerspiel in vereinfachten Formen mit und gegeneinander sowie fair und mannschaftsdienlich spielen 		<p>Kompetenzbereich 2: Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden
<p>Kompetenzbereich 3: Urteilskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z.B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen. 		
<p><u>Formen der Leistungsüberprüfung:</u> Gut: SuS verfügen über grundlegende Schlagtechniken (Aufschlag – Rückschlag, Block, Konter), die die Schüler spielfähig machen Ausreichend: SuS verfügen nur ansatzweise über grundlegende Schlagtechniken und können diese nur gelegentlich anwenden.</p>	<p><u>Methoden/Formen selbständigen Lernens:</u> Ballgewöhnung mit und ohne TT-Platte Selbstständiges Erproben und Erfahren der Grundtechniken in Spiel- und Übungsreihen Sicherheit – Tischaufbau</p>	<p><u>Anregungen:</u> Tischtennis-Sportabzeichen Rundlaufformen</p>

<p>Jgst/Nr 5 / 9.1</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF 9: Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport Kräfte spüren / Kräfte messen</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: Päd. Persp. lt. KLP: A,E,B; Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrung erweitern; kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen, sich körperlich ausdrücken, Bewegung gestalten</p>
<p>Kompetenzerwartungen</p>		
<p>Kompetenzbereich 1: Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> * normungebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner sowie Gegnerin oder Gegner einstellen (1) * sich regelgerecht und fair in Kampfsituationen verhalten und grundlegende Regeln dafür erläutern (2) 		<p>Kompetenzbereich 2:</p> <p>Methodenkompetenz (1/2)</p> <ul style="list-style-type: none"> * grundlegende Regeln, Strategien und Verfahren in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden (1) * durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von Techniken zum Erfolg verhelfen (2)
<p>Kompetenzbereich 3: Urteilskompetenz (1)</p> <ul style="list-style-type: none"> * einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten 		
<p><u>Formen der Leistungsüberprüfung:</u> <u>unterrichtsbegleitend</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Spielformen demonstrieren und beschreiben * Umsetzung der kleinen Spiele * Berücksichtigung der Regeln <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Bewegungsqualität <p><u>punktuell</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * ausgewähltes kleines Spiel <p><u>Beobachtungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Anwendung taktischer Elemente * Kooperationsbereitschaft 	<p><u>Methoden/Formen selbständigen Lernens:</u></p> <p>Erproben unterschiedlicher Spiele zur Anbahnung von Körperkontakt, Kooperation und gegenseitigem Vertrauen</p> <p>Wahrnehmen und Erläutern von Körperspannung und Gleichgewichtsfähigkeit durch ausgewählte Spiele</p>	<p><u>Anregungen:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * "Prüfung" in Form einer Kata