

<p>Jgst/Nr. 6/1.2</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF 1-Körper wahrnehmen und Bew.fä. ausprägen: Aufwärmphasen und Konditionsgymnastikphasen selbst gestalten</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: Päd. Persp. It. KLP: (A) Bew.-Struktur & Bew.-Lernen: Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens, Fitness-und Konditionstraining (F) Gesundheit: Unfall- und Verletzungsprophylaxe</p>
<p>Kompetenzerwartungen</p>		
<p>Kompetenzbereich 1: Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: -sich sachgerecht allgemein aufwärmen und grundlegende funktionsgymnastische Übungen ausführen sowie die Intensität des Aufwärmprozesses an der eigenen Körperreaktion wahrnehmen und steuern -in sportbezogenen Anforderungssituationen psycho-physische Leistungsfähigkeit (z. B. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit, Koordination, Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in Spiel-, Leistungs- und Kooperationsformen nachweisen und grundlegend beschreiben</p>		<p>Kompetenzbereich 2: Methodenkompetenz: allgemeine Aufwärmprinzipien allein und in der Gruppe anwenden</p>
<p>Kompetenzbereich 3: Urteilskompetenz: ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen einschätzen und anhand ausgewählter vorgegebener Kriterien ansatzweise – auch mit Blick auf Eigenverantwortung – beurteilen</p>		
<p><u>Formen der Leistungsüberprüfung:</u> Gut: SuS führen die Übungen maßgerecht durch und können Übungen selbstständig anleiten Ausreichend: SuS gelingt es nicht immer die Übungen exakt auszuführen, die selbstständige Übungsanleitung weist Defizite auf</p>	<p><u>Methoden/Formen selbständigen Lernens:</u> SuS erhalten Lernkarten mit Übungen LdL: SuS bringen sich gegenseitig neue Übungen bei</p>	<p><u>Anregungen:</u> Übungsauswahl nach Muskelgruppen bzw. sportspezifisch</p>

<p>Jgst/Nr. 6/2.2</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF 2 - Aus alt mach neu – Variationen von Völker- und Brennballspielen</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: Päd. Persp. It. KLP: (E) Kooperation und Konkurrenz: (1) Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen, (3) Spielregeln und deren Veränderungen</p>
<p>Kompetenzerwartungen</p>		
<p>Kompetenzbereich 1: Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: kleine Spiele gemäß vorgegebener Spielideen und Regeln – orientiert an Raum, Zeit, Spielerinnen und Spielern sowie am Spielmaterial – selbständig spielen und situationsbezogen an veränderte Rahmenbedingungen anpassen</p>		<p>Kompetenzbereich 2: Methodenkompetenz einfache Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u.a. 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 variieren Spiele bezogen auf alle festgelegten Rahmenbedingungen und erstellen ein verständliches und strukturiertes Plakat Ausreichend: SuS variieren Spiele bezogen auf wenige festgelegte Rahmenbedingungen und erstellen ein Plakat Gut: SuS bewerten Spiele bezogen auf festgelegte Rahmenbedingungen Ausreichend: SuS bewerten Spiele</p>	<p><u>Methoden/Formen selbständigen Lernens:</u> Variationen von Brenn- und Völkerballspielen in Kleingruppen (Erstellung von Plakaten) und deren Erprobung durch die Klasse</p>	<p><u>Anregungen:</u> Unterschiedliche Wurfgeräte Hindernisse Bewertungsbogen</p>

<p>Jgst/Nr. 6/3.3</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF 3-LA – Schneller, höher, weiter – einen leichtathletischen Wettkampf individuell vorbereiten und gemeinsam durchführen</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: 50m, Tiefstart, Ballwurf, Weitsprung Päd. Persp. lt. KLP: (D) Leistung: 1) Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit, 3) Differenziertes Leistungsverständnis</p>
----------------------------------	--	---

Kompetenzerwartungen

<p>Kompetenzbereich 1: Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: (4) einen leichtathletischen Dreikampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens durchführen</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> Gut: 3-Kampf (s. Leistungstabelle BJSp) Ausreichend: 3-Kampf (s.o.) Gut: Hocksprung mit deutlichem Anhocken beider Beine, erkennbare Flugphase m. angehockten Beinen, Vorschwingen der Arme) Ausreichend: einbeiniger Absprung, beidbeinige parallele Landung, kurzes Hochziehen beider Knie zur Brust) Tiefstart: Bewegungsbeschreibung</p>	<p><u>Methoden/Formen selbständigen Lernens:</u> Zeit- und Weitenmessung Weitsprung: Demonstration Hocksprung Vergleich: Sprung mit und ohne Anhocken Sprünge auf Weichboden, in Sand, über Kisten</p>	<p><u>Anregungen:</u> Sportplatz Bundesjugendspiele Sportabzeichen</p>
--	---	---

<p>Jgst/Nr. 6/3.4</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF 3-LA – Ganz schön aus der Puste – mit Freude ohne Unterbrechung ausdauernd laufen</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: Päd. Persp. lt. KLP: (A) Bew.struktur und Bew.lernen: 1)Wahrnehmung und Körpererfahrung, (D) Leistung: 1)Faktoren sportl. Leistungsfä., 2)Methoden zur Leistungssteigerung, 3)Differenziertes Leistungsverständnis</p>	
<p>Kompetenzerwartungen</p>			
<p>Kompetenzbereich 1: Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: (3) beim Laufen eine Mittelzeitausdauer (bis 10 Min.) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen, sowie grundlegend körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen beschreiben</p>		<p>Kompetenzbereich 2: Methodenkompetenz: : (1) leichtathl. Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen, (2) grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden</p>	
<p>Kompetenzbereich 3: Urteilskompetenz: (1) die individuelle Gestaltung des Lauftempo bei einer Mittelzeitausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen</p>			
<p><u>Formen der Leistungsüberprüfung:</u> Gut: in 10 Min. 4 Runden auf dem Sportplatz laufen können Ausreichend: in 10 Min. 2,5 Runden auf dem Sportplatz laufen können Anstrengungsbereitschaft Durchhaltevermögen Körperreaktionen kennen: Herzfrequenz, Gesichtsrötung, Schwitzen,...</p>	<p><u>Methoden/Formen selbständigen Lernens:</u> MZA eigenverantwortlich trainieren Aerob – anaerob Pulsmessung</p>	<p><u>Anregungen:</u> Sportplatz, Außengelände Schule/Sporthalle Sportabzeichen</p>	

<p>Jgst/Nr. 6/4.6</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF4 : Bewegen im Wasser - Schwimmen Das eigene Schwimmtraining individuell gestalten – sich Ausdauerziele setzen und diese beharrlich verfolgen</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: <u>d1, d2, 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) <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><u>Kompetenzbereich 1:</u> Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: Technisch-koordinative Elemente des Schwimmens in Bauch- und Rückenlage sicher anwenden (1) Eine Wechselzug- und eine Gleitzugtechnik unter Berücksichtigung der Atemtechnik einschließlich Start und Wende sicher ausführen sowie Bewegungsmerkmale der ausgewählten Schwimmtechniken beschreiben, einzelnen Phasen zuordnen und in ihrer Funktion erläutern (2) Eine Langzeitausdauerbelastung (LZA I bis 30 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert - ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen (3)</p>		<p><u>Kompetenzbereich 2:</u> Methodenkompetenz: Grundlegende Merkmale ausdauernden Schwimmens erläutern und sich auf eine zu erbringende leistungs- oder gesundheitsbezogene Ausdauerfähigkeit beim Schwimmen selbstständig vorbereiten (1)</p>	
<p><u>Kompetenzbereich 3:</u> Urteilskompetenz Die eigene Ausdauerleistungsfähigkeit beim Schwimmen nach ausgewählten Kriterien (z.B. Gesundheitsaspekt, Leistungsaspekt) beurteilen (1)</p>			
<p><u>Formen der Leistungsüberprüfung:</u> Titanic (15-30 Minuten Über-Wasser-Halten in beliebiger Technik),</p>	<p><u>Methoden/Formen selbständigen Lernens:</u> Indiv. Arbeit mit grundlegenden trainingsmethodischer Texte und deren Anwendung</p>	<p><u>Anregungen:</u> Aufstellen eines Trainingsplans, Grundsätze der Periodisierung, Schwimmbzeichen Gold (600m)</p>	

<p>Jgst/Nr. 6/4.7</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: <u>BF4 : Bewegen im Wasser – Schwimmen</u> Sich selbst retten können – Gefahren im Wasser sicher begegnen</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: <u>a1, f1, f2, f3</u> <u>Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a):</u> - Wahrnehmung und Körpererfahrung (1) <u>Gesundheit (f):</u> - Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1) - Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens (2) - Unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive (3)</p>	
<p>Kompetenzerwartungen</p>			
<p><u>Kompetenzbereich 1:</u> Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: Maßnahmen zur Selbstrettung und einfache Formen der Fremdrettung benennen, erläutern und anwenden (4)</p>		<p><u>Kompetenzbereich 2:</u> Methodenkompetenz: Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z.B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden</p>	
<p><u>Kompetenzbereich 3:</u> Urteilskompetenz Die eigene Ausdauerleistungsfähigkeit beim Schwimmen nach ausgewählten Kriterien (z.B. Gesundheitsaspekt, Leistungsaspekt) beurteilen (1)</p>			
<p><u>Formen der Leistungsüberprüfung:</u> Demonstration von Befreiungsgriffen und Rettungsmaßnahmen, Transportieren</p>	<p><u>Methoden/Formen selbständigen Lernens:</u> Erproben von Rettungsmaßnahmen mit Partner im Wasser: Transportieren in 2er- und 3er-Gruppen</p>	<p><u>Anregungen:</u> Zusammenarbeit mit dem örtlichen Schwimmverein, mit der DLRG-Abteilung Schwimmbabzeichen Silber + Gold Bundesjugendspiele Schwimmen klassenintern</p>	

<p>Jgst/Nr. 6/4.8</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF4 : Bewegen im Wasser – Schwimmen „Ich will besser werden“ – in Kraul-, Rückenraul- und Brustschwimmtechnik mit Start und Wende schnell schwimmen können</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: <u>a1, a2, a3, d1, d2</u> <u>Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a):</u></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><u>Leistung (d):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer,Koordination) (1)</i> - <i>Methoden zur Leistungssteigerung (2)</i> 	
<p>Kompetenzerwartungen</p>			
<p><u>Kompetenzbereich 1:</u> Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: Technisch-koordinative Elemente des Schwimmens in Bauch- und Rückenlage sicher anwenden (1) Eine Wechselzug- und eine Gleitzugtechnik unter Berücksichtigung der Atemtechnik einschließlich Start und Wende sicher ausführen sowie Bewegungsmerkmale der ausgewählten Schwimmtechniken beschreiben, einzelnen Phasen zuordnen und in ihrer Funktion erläutern (2)</p>		<p><u>Kompetenzbereich 2:</u> Methodenkompetenz: Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z.B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden</p>	
<p><u>Kompetenzbereich 3:</u></p>			
<p><u>Formen der Leistungsüberprüfung:</u> Zeitschwimmen mit individuellen Leistungsfortschritten, Demonstrationen von Bewegungsfeinformen, Zeitschwimmen in allen Lagen</p>	<p><u>Methoden/Formen selbständigen Lernens:</u> Individuellen Erstellen eines Trainings- und Übungsplans</p>	<p><u>Anregungen:</u> Vorbereiten des Klassenwettkampfes unter individuellen Aspekten, Leistungs- und Teamaspekten, Schulmeisterschaften</p>	

<p>Jgst/Nr. 6/5.2</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF 5-Bewegen an Geräten – Turnen - Körper- und Bewegungserfahrungen am Reck, Sprung und an Ringen sammeln</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: Päd. Persp. lt. KLP: (A,C) Höhenflüge – schwingen an Ringen Bock, Kasten und Pferd gekonnt überwinden Erfahrungen am Reck sammeln</p>	
<p>Kompetenzerwartungen</p>			
<p>Kompetenzbereich 1: Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: (2) technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen (z.B. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben (4) in turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln sowie Kriterien für sicherheits- und gesundheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden</p>		<p>Kompetenzbereich 2: Methodenkompetenz: (2) sich in turnerischen Lern- und Übungsprozessen auf fachsprachlich grundlegendem Niveau verständigen</p>	
<p>Kompetenzbereich 3: Urteilskompetenz: (1) turnerische Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien (z.B. Schwierigkeit, Ausführungsqualität) bewerten.</p>			
<p>Formen der Leistungsüberprüfung: Sprung: Gut: z. B.: Hocksprung über das Pferd quer mit deutlichem Anhocken beider Beine, deutlich erkennbaren Flugphasen vor und nach dem Anhocken und anschließendem Stand auf der Matte Ausreichend: Hockwende über das Pferd mit relativ gut erkennbaren Flugphasen vor und nach dem Überqueren des Sprunggerätes und anschließendem halbwegs sicherem Stand auf der Matte. Reck: Gut: z.B. eigenständig am Reck aufschwingen können (Aufschwung aus dem Stand) Ausreichend: In den Stütz springen können und sich im Stütz an der Stange halten können. Ringe: z.B. Gut: mehrfach hin und her schwingen können mit entsprechendem Armeinsatz und Körpereinsatz um die Schwungamplitude zu erhöhen und im Vor- wie Rückschwung den Zweierkontakt der Füße deutlich erkennbar an der richtigen Stelle zum Einsatz bringen, die Ringe im Rückschwung über der Matte im „toten Punkt“ loslassen und auf den Füßen landen Ausreichend: leicht hin- und her schwingen können, im Vorschwung mit 2er Kontakt der Füße im zentralen Bereich, Körpereinsatz zur Erweiterung der Schwungamplitude sollte erkennbar sein, Verlassen der Ringe im Rückschwung über der Matte auf Zuruf</p>		<p>Methoden/Formen selbständigen Lernens: Vom Einfachen zum Schweren Sprünge über den Bock, niedrige Querkästen, hohe Querkästen, Langkasten</p>	<p>Anregungen:</p>

<p>Jgst/Nr. 6/6.3</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF 6 - Hip-Hop, Breakdance und Co. – gemeinsam Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: Päd. Persp. lt. KLP: (B) Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten: (1) Gestaltungsformen und –kriterien (individuell und gruppenspezifisch) (3) Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und Gestaltungsobjekte (E) Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen (1) miteinander gestalten (2)soziale und organisatorische Aspekte von Gruppenbildungsprozessen (F) Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln: unterschiedliche Körperideale</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 (3)Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: grundlegende Aufstellungsformen und Formationen anwenden und beschreiben</p>		<p>Kompetenzbereich 2: (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> Gemeinsame Tanzdarbietung Gut: SuS bewältigen ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen angemessen; teamorientierte Zusammenarbeit Ausreichend: SuS bewältigen ästhetisch-gestalterische Grundformen selten oder nur zum Teil, Team arbeitet unzureichend zusammen</p>	<p><u>Methoden/Formen selbständigen Lernens:</u> SuS erst einmal ohne Vorgaben zur Musik bewegen lassen → Kreativität entwickelt sich</p>	<p><u>Anregungen:</u> Ein Teil des Tanzes wird vorgegeben, dann entwickeln die SuS den Tanz entsprechend dem Musikstil weiter Musikwünsche der SuS entgegen nehmen</p>

Jgst/Nr. 6/7.3	Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF7-Spielen in und mit Regelstrukturen – Fußballspiele in kleinen Gruppen	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
--------------------------	--	--

Kompetenzerwartungen

<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 großes Mannschaftsspiel in vereinfachten Formen mit und gegeneinander sowie fair und mannschaftsdienlich spielen 	<p>Kompetenzbereich 2: Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und in der Praxis anwenden 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>Formen der Leistungsüberprüfung: Gut: SuS verfügen über grundlegende technisch-koordinative Fähigkeiten in der Fußballtechnik und können diese situativ anwenden Ausreichend: SuS verfügen nur ansatzweise über grundlegende technisch-koordinative Fähigkeiten in der Fußballtechnik und können diese nur gelegentlich im Spiel anwenden</p>	<p>Methoden/Formen selbständigen Lernens: Selbstständiges Erproben und Erfahren der Grundfertigkeiten im Spiel</p>	<p>Anregungen: Spielphasen geschlechtsheterogen gestalten (Bsp.: Torerfolg nur nach erfolgten Ballkontakten der Mitspielerinnen) Spiele 3:3, 4:4 auf unterschiedliche Tore mit und ohne Torwart</p>
---	---	--

<p>Jgst/Nr. 6/7.4</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF7-Spielen in und mit Regelstrukturen – Tischtennis mit- und gegeneinander spielen</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: Päd. Persp. lt. 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 • Tischtennis in vereinfachter Form 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: Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z.B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen.</p>		
<p><u>Formen der Leistungsüberprüfung:</u> Gut: SuS verfügen über grundlegende Schlagtechniken (Aufschlag – Rückschlag, Toppin, 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> Selbstständiges Erproben und Erfahren der Grundtechniken in Spiel- und Übungsreihen</p>	<p><u>Anregungen:</u> Aufschlag mit Vor- und Rückhand, Zielaufschlag Unterschiedliche Turnierformen</p>

<p>Jgst/Nr 6/8</p>	<p>Bewegungsfeld /Thema des Unterrichtsvorhabens: BF 8: Gleiten, Fahren, Rollen – Bootssport, Rollsport, Wintersport; Schulung der Gleichgewichtsfähigkeit, Rollen mit dem Rollbrett / Inline-Skating</p>	<p>Inhaltsfeld/Inhaltlicher Schwerpunkt: Päd. Perspektiven lt. KLP: A,C, F</p>
<p>Kompetenzerwartungen</p>		
<p>Kompetenzbereich 1: sich mit einem Gleit- oder Fahr- oder Rollgerät fortbewegen, Hindernisse geschickt umfahren sowie situations- und sicherheitsbewusst beschleunigen und bremsen; Bewegungsabläufe beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter ökonomischen oder gestalterischen Aspekten ausführen sowie dabei eigene Fähigkeiten und Grenzen berücksichtigen.</p>		<p>Kompetenzbereich 2: Grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen beschreiben und verlässlich einhalten.</p>
<p>Kompetenzbereich 3: Gefahrenmomente beim Gleiten oder Fahren oder Rollen für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen.</p>		
<p><u>Formen der Leistungsüberprüfung</u> Balancierfähigkeit an Stationen überprüfen (z. B. eine vorgegebene Strecke auf einer rollenden Langbank zurücklegen) Einen Rollbrett - / Inliner -Führerschein erwerben</p>	<p><u>Methoden/Formen selbständigen Lernens:</u> Arbeiten im Stationsbetrieb; einen Geschicklichkeitsparcours entwickeln und durchführen</p>	<p><u>Anregungen:</u> (Sport) – Wandertag: Kletterhalle, Kletterwald</p>