



<b>UNTERRICHTSVORHABEN THEMENÜBERBLICK JGST. 9</b>	<b>Umfang (Wochenstunden)</b>
Fitnesstraining arrangieren – Grundprinzipien des gesundheitsorientierten Trainings sowie eine weitere Entspannungstechnik kennen und anwenden lernen	12
Was macht die Unterschiede der Spiele aus? – Grundideen und Strukturen verschiedener Spiele analysieren, vergleichen und verändern	9
Le Parkour – no risk, no fun – Hindernisse mithilfe von grundlegenden Sprung- und Landetechniken des Parkoursports unter besonderer Berücksichtigung der individuellen Wagnisbereitschaft überwinden können	12
Let's Dance II – Gemeinsam in Form bleiben und Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen (z.B. Hip Hop)	12
Wir planen ein Turnier und erproben es! – Ein Turnier sowie die Übernahme von Schiedsrichtertätigkeiten organisieren, erproben und evaluieren	12
Wettkampf und Leistungsvergleich – Einen leichtathletischen Mannschaftswettkampf planen, durchführen und auswerten	12
<b>Summe der Wochenstunden:</b>	69 Stunden + 54 Stunden Freiraum
<b>Eingeführtes Lehrwerk:</b>	<b>Stand: 2014</b>

Anm.: Die Zahl der Wochenstunden ist als Richtwert zu verstehen. Die Lehrkraft kann ggf. Schwerpunkte setzen. Die Reihenfolge der Unterrichtsvorhaben ist nicht festgelegt. Die aufgeführten Unterrichtsvorhaben umfassen lediglich die obligatorischen Inhalte. Verbleibende Wochenstunden können durch fakultative Themen ergänzt werden.



THEMA	Umfang (Wochenstunden)
Was macht die Unterschiede der Spiele aus? – Grundideen und Strukturen verschiedener Spiele analysieren, vergleichen und verändern	9

ENTSCHEIDUNGEN ZUM LÄNGERFRISTIGEN LERNPROZESS	
<p><b>DIDAKTISCHE ENTSCHEIDUNGEN:</b></p> <p><b>Inhalte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• DMT-Test als Diagnoseinstrument</li> <li>• Testung auf konditionelle Leistungsfaktoren</li> <li>• Individuelle Leistungsvoraussetzungen Stärken vs. Defizitorientiertes Trainieren</li> <li>• Individueller Trainingsplan</li> <li>• Entspannungstechnik: progressive Muskelentspannung</li> </ul> <p><b>Fachbegriffe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deutscher Motorik Test (DMT)</li> <li>• Motorischer Test</li> <li>• Training</li> <li>• Konditionelle Leistungsfaktoren</li> </ul>	<p><b>METHODISCHE ENTSCHEIDUNGEN</b></p> <p>Methodik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selbstständiges Durchführen des DMT-Tests</li> <li>• Stärken- und schwächenorientiertes selbstbestimmtes Training nach selbsterstelltem Trainingsplan</li> <li>• Trainingsplan des Partners kontrollieren und bewerten</li> </ul> <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konzentriertes und effektives Training</li> <li>• Bewerten</li> <li>• Trainingsplan erstellen (digital) und präsentieren (Excel)</li> </ul>
<p><b>GEGENSTÄNDE/FACHBEGRIFFE:</b></p> <p><b>Gegenstände</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Motorischer Test und Retest</li> <li>• Fitness-Übungen</li> <li>• Muskelfunktionen</li> <li>• Muskeln</li> <li>• Konditionelle Fähigkeiten trainieren</li> <li>• Trainingsplan</li> <li>• Progressive Muskelentspannung</li> </ul> <p><b>Fachbegriffe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Phasierung, Satz, Wiederholung, Trainingsgewicht</li> <li>• Trainingsarten: Krafttraining, Ausdauertraining, Schnellkrafttraining, Koordinationstraining, Beweglichkeitstraining</li> <li>• Koordinative Fähigkeiten (Hirtz 5)</li> <li>• Motorischer Test</li> <li>• Entspannungstechnik: progressive Muskelentspannung</li> </ul>	<p><b>LEISTUNGSBEWERTUNG:</b></p> <p><b>unterrichtsbegleitend:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selbstständiges Arbeiten mit Arbeitsaufträgen in Paaren</li> <li>• Insbes. aktive Teilnahme</li> <li>• Auf den Partner einlassen</li> </ul> <p><b>Beobachtungskriterium:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selbsterstellter Trainingsplan</li> </ul> <p><b>punktuell:</b></p> <p><b>Beobachtungskriterium:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fortschritt im Retest</li> </ul>



INHALTSFELDER & INHALTLICHE SCHWERPUNKTE	
<p><b>1.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer und Koordination)</li> <li>- Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche)</li> </ul>	<p><b>ggf. 2.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens</li> </ul>

BEWEGUNGSFELDER & SPORTBEREICHE	
<p><b>leitend:</b></p> <p><i>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</i></p>	<p><b>ggf. ergänzend:</b></p>

KOMPETENZERWERB (konkretisierte Kompetenzen, Schwerpunkte fett markiert)
<p><b>1. Bewegungs- &amp; Wahrnehmungskompetenz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ausgewählte Faktoren psycho-physischer Leistungsfähigkeit (u.a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen weiterentwickeln und dies in sportbezogenen Anforderungssituationen – auch unter Druckbedingungen- zeigen</li> <li>- Eine komplexere Entspannungstechnik (z.B. progressive Muskelentspannung) ausführen und deren Funktion und Aufbau beschreiben</li> </ul>
<p><b>2. Methodenkompetenz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grundlegende Methoden zur Verbesserung psycho-physischer Leistungsfaktoren benennen, deren Bedeutung für den menschlichen Organismus unter gesundheitlichen Gesichtspunkten beschreiben sowie einen Handlungsplan für die Verbesserung dieser Leistungsfaktoren (u.a. der Ausdauer) entwerfen und umsetzen</li> </ul>
<p><b>3. Urteilskompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen – auch unter dem Aspekt der Eigenverantwortung – beurteilen</li> <li>- Gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Körperideale und Verhaltensweisen beurteilen</li> </ul>

KOMPETENZÜBERPRÜFUNG Aufgabentyp / Überprüfungsformen
Siehe Leistungsbewertung



THEMA	Umfang (Wochenstunden)
Was macht die Unterschiede der Spiele aus? – Grundideen und Strukturen verschiedener-Spiele analysieren, vergleichen und verändern	9

ENTSCHEIDUNGEN ZUM LÄNGERFRISTIGEN LERNPROZESS	
<p><b>DIDAKTISCHE ENTSCHEIDUNGEN:</b></p> <p><b>Inhalte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundideen von Spielen</li> <li>• Strukturen von Spielen</li> <li>• Bedeutung von Regeln für das Mit- und Gegen-einander</li> <li>• Gelingensbedingungen von Spielen</li> <li>• Präsentationsmöglichkeiten finden</li> </ul> <p><b>Fachbegriffe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielraum</li> <li>• Spielzeit</li> <li>• Spielgerät</li> <li>• Mannschaftsgröße</li> <li>• Regeln</li> </ul> <p><b>Operatoren</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skizzieren</li> <li>• Prüfen/ Überprüfen</li> </ul>	<p><b>METHODISCHE ENTSCHEIDUNGEN</b></p> <p><b>Methodik</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausgewählte Spiele kennenlernen und ihre un- terschiedliche Spielideen entdecken</li> <li>• In Gruppen Spiele recherchieren, erarbeiten, präsentieren, anleiten und vergleichen</li> <li>• Ein Spiel dokumentieren (z.B. mit einem Paper / Handout)</li> </ul> <p><b>Fachbegriffe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dokumentieren</li> <li>• Präsentieren</li> <li>• Vergleichen</li> </ul>
<p><b>GEGENSTÄNDE/FACHBEGRIFFE:</b></p> <p><b>Gegenstände</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konstituierende Merkmale von Spielen</li> <li>• Regeltypen</li> <li>• Organisationsformen von Spiel- und Spielfor- men</li> <li>• Verschiedene Spiele ( z.B. Fangspiele, Suchspie- le, Abtreffspiele, Treibballspiele)</li> </ul> <p><b>Fachbegriffe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielidee</li> <li>• Spielregel (Regeltypen)</li> <li>• Spielmaterial</li> <li>• Spielraum</li> <li>• Fairness/ Fairplay</li> <li>• Spieltypische Begriffe (spielabhängig z. B. Fän- ger, Treiber)</li> </ul>	<p><b>LEISTUNGSBEWERTUNG:</b></p> <p><b>unterrichtsbegleitend:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwickeln, Verändern eines Spiels</li> <li>• Spiel organisieren und anleiten</li> </ul> <p><b>Beobachtungskriterium:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dokumentation der Präsentation des Spiels</li> </ul>



**INHALTSFELDER & INHALTLICHE SCHWERPUNKTE**

<p><b>1.</b> - Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) - soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen - (Spiel-)regeln und deren Veränderungen - Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u.a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe)</p>	<p><b>ggf. 2.</b> - Wahrnehmung und Körpererfahrung - Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlicher Bewegung</p>
---	---

**BEWEGUNGSFELDER & SPORTBEREICHE**

<p><b>leitend:</b> Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</p>	<p><b>ggf. ergänzend:</b></p>
--	-------------------------------

**KOMPETENZERWERB  
(konkretisierte Kompetenzen, Schwerpunkte fett markiert)**

<p><b>1. Bewegungs- &amp; Wahrnehmungskompetenz</b></p>
<p>- spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiterentwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden - in unterschiedlichen Spielen mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln - Spiele aus anderen Kulturen vor dem jeweiligen kulturellen Hintergrund einordnen und spielen</p>
<p><b>2. Methodenkompetenz</b></p>
<p>- Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u.a. Spielidee, Spielregel, Spielmaterial, Personenzahl, Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern</p>
<p><b>3. Urteilskompetenzen</b></p>
<p>- Bewegungsspiele - auch aus anderen Kulturen – hinsichtlich ihrer Werte, Normen sowie inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele beurteilen</p>

**KOMPETENZÜBERPRÜFUNG  
Aufgabentyp / Überprüfungsformen**

<p>Siehe Leistungsbewertung</p>
---------------------------------



THEMA	Umfang (Wochenstunden)
Le Parkour – no risk, no fun – Hindernisse mithilfe von grundlegenden Sprung- und Landetechniken des Parkoursports unter besonderer Berücksichtigung der individuellen Wagnisbereitschaft überwinden können	12

**ENTSCHEIDUNGEN ZUM LÄNGERFRISTIGEN LERNPROZESS**

<p><b>DIDAKTISCHE ENTSCHEIDUNGEN:</b></p> <p><b>Inhalte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hindernisse (Geräte ) sicher und schnell überwinden</li> <li>• Bewegungsbeschreibungen</li> </ul> <p><b>Fachbegriffe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewegungsphasen/Bewegungsmerkmale der Parkourtechniken</li> </ul> <p><b>Operatoren</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beschreiben</li> <li>• Bewerten</li> </ul>	<p><b>METHODISCHE ENTSCHEIDUNGEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erproben, Experimentieren von Techniken zur Überwindung verschiedener Hindernisse</li> <li>• Erproben, Vergleichen der Parkourtechniken zum Überwinden der Hindernisse</li> <li>• Variation der Techniken (verschiedene Schwierigkeitsgrade, Hilfen)</li> </ul> <p><b>Fachbegriffe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erproben, Experimentieren</li> <li>• Variieren, Präsentieren</li> </ul>
<p><b>GEGENSTÄNDE/FACHBEGRIFFE:</b></p> <p><b>Gegenstände</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• grundlegende Parkourtechniken zum Überwinden von verschiedenen Hindernissen anwenden</li> </ul> <p><b>Fachbegriffe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Parkour – Free Running in Abgrenzung zueinander</li> <li>• Turner = Traceure</li> <li>• Lauf = Run</li> <li>• Parkourelemente (Wall Run, Tic Tac etc.)</li> </ul>	<p><b>LEISTUNGSBEWERTUNG:</b></p> <p><b>unterrichtsbegleitend:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Auf- und Abbau der Geräte/Stationen</li> <li>• Mitarbeit an den Stationen</li> </ul> <p><b>Beobachtungskriterien:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sicherer Auf- und Abbau der Geräte/ Stationen</li> <li>• Entwicklung, Präsentation, Demonstration und Reflexion eigener Techniken (Theorie und Praxis)</li> </ul> <p><b>punktuell:</b></p> <p><b>Beobachtungskriterien:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sicherheitsaspekte</li> <li>• Gewählte Schwierigkeitsgrade</li> </ul>

**INHALTSFELDER & INHALTLICHE SCHWERPUNKTE**

<p><b>1.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spannung und Risiko</li> <li>- Emotionen (z. B. Freude, Frustration, Angst)</li> <li>- Handlungssteuerung (u. a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder -minderung)</li> </ul>	<p><b>ggf. 2.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wahrnehmung und Körpererfahrung</li> <li>- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen</li> <li>- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens</li> </ul>
--	--

BEWEGUNGSFELDER & SPORTBEREICHE	
<b>leitend:</b> <i>Bewegen an Geräten - Turnen</i>	<b>ggf. ergänzend:</b>

KOMPETENZERWERB (konkretisierte Kompetenzen, Schwerpunkte fett markiert)
<p><b>1. Bewegungs- &amp; Wahrnehmungskompetenz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- an Turngeräten (u.a. Boden, Sprunggerät, Reck oder Stufenbarren, Balken oder Parallelbarren) oder Geräte-kombinationen turnerische Bewegungen auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau normungebunden oder normgebunden ausführen und verbinden</li> <li>- an ihre individuelle Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen</li> <li>- zwischen Sicherheitsstellung und Hilfeleistung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und deren Funktionen erläutern</li> </ul>
<p><b>2. Methodenkompetenz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- in Gruppen selbstständig, aufgabenorientiert und sozial verträglich üben und für sich und andere verantwort-lich Aufgaben im Lern- und Übungsprozess übernehmen</li> <li>- Bewegungsgestaltungen und -kombinationen zusammenstellen und präsentieren</li> <li>- sich in turnerischen Übungs- und Lernprozessen fachsprachlich situationsangemessen verständigen sowie grundlegende methodische Prinzipien des Lernens und Übens turnerischer Bewegungen erläutern</li> </ul>
<p><b>3. Urteilskompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-koordinativer Leistungsfähigkeit be-urteilen</li> <li>- eine Präsentation – allein oder in der Gruppe – nach ausgewählten Kriterien bewerten</li> </ul>

KOMPETENZÜBERPRÜFUNG Aufgabentyp / Überprüfungsformen
Siehe Leistungsbewertung



THEMA	Umfang (Wochenstunden)
Let's Dance II – Gemeinsam in Form bleiben und Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen (z.B. Hip Hop)	12

ENTSCHEIDUNGEN ZUM LÄNGERFRISTIGEN LERNPROZESS	
<p><b>DIDAKTISCHE ENTSCHEIDUNGEN:</b></p> <p><b>Inhalte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Umsetzen einer Gestaltungsaufgabe unter Berücksichtigung von Musik und Rhythmus</li> </ul> <p><b>Fachbegriffe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestaltungskriterien</li> </ul> <p><b>Operatoren</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwickeln</li> <li>• Beurteilen</li> </ul>	<p><b>METHODISCHE ENTSCHEIDUNGEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestalten einer Gruppenchoreographie in Kleingruppen</li> </ul>
<p><b>GEGENSTÄNDE/FACHBEGRIFFE:</b></p> <p><b>Gegenstände</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundtechniken im Hip Hop</li> </ul> <p><b>Fachbegriffe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundschriffe im Hip Hop</li> <li>• Takt</li> <li>• Zählzeit</li> <li>• Rhythmus</li> <li>• Dynamik</li> </ul>	<p><b>LEISTUNGSBEWERTUNG:</b></p> <p><b>unterrichtsbegleitend:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwicklung der Gestaltung</li> </ul> <p><b>Beobachtungskriterien:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organisation innerhalb der Kleingruppe</li> <li>• Fortschritte bei der Ausarbeitung der Präsentation</li> <li>• Individuelle technomotorische Fortschritte</li> </ul> <p><b>punktuell:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation</li> </ul> <p><b>Beobachtungskriterien:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestaltungskriterien</li> <li>• Bewegungsqualität</li> </ul>

INHALTSFELDER & INHALTLICHE SCHWERPUNKTE	
<p><b>1.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)</li> <li>- soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen</li> <li>- (Spiel-)Regeln und deren Veränderungen</li> <li>- Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u. a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe)</li> </ul>	<p><b>ggf. 2.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wahrnehmung und Körpererfahrung</li> <li>- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen</li> <li>- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens</li> </ul>



BEWEGUNGSFELDER & SPORTBEREICHE	
<b>leitend:</b> <i>Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</i>	<b>ggf. ergänzend:</b>

KOMPETENZERWERB (konkretisierte Kompetenzen, Schwerpunkte fett markiert)
<b>1. Bewegungs- &amp; Wahrnehmungskompetenz</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern</li> <li>- sich in einfachen Handlungssituationen über die Wahrnehmung von Raum und Spielgerät sowie Mitspielerinnen/ Mitspielern und Gegnerinnen/ Gegnern taktisch angemessen verhalten</li> <li>- grundlegende Spielregeln anwenden und ihre Funktion erklären</li> <li>- ein großes Mannschaftsspiel und ein Partnerspiel in vereinfachten Formen mit und gegeneinander sowie fair und mannschaftsdienlich spielen</li> </ul>
<b>2. Methodenkompetenz</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und anwenden</li> <li>- grundlegende spieltypische verbale und non – verbale Kommunikationsformen anwenden</li> </ul>
<b>3. Urteilskompetenzen</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen</li> </ul>

KOMPETENZÜBERPRÜFUNG Aufgabentyp / Überprüfungsformen
Siehe Leistungsbewertung



THEMA	Umfang (Wochenstunden)
Wir planen ein Turnier und erproben es! – Ein Turnier sowie die Übernahme von Schiedsrichtertätigkeiten organisieren, erproben und evaluieren	12

ENTSCHEIDUNGEN ZUM LÄNGERFRISTIGEN LERNPROZESS	
<p><b>DIDAKTISCHE ENTSCHEIDUNGEN:</b></p> <p><b>Inhalte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Umsetzung eines Sportspiels und der dazugehörigen konstitutiven Regeln und Kriterien durch Planung, Realisierung und Evaluation eines Turniers</b></li> </ul> <p><b>Fachbegriffe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestaltungskriterien</li> </ul> <p><b>Operatoren</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwickeln</li> <li>• Erörtern</li> <li>• Stellung nehmen</li> </ul>	<p><b>METHODISCHE ENTSCHEIDUNGEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anwendung erlernter sportartspezifischer Fertigkeiten und Fähigkeiten unter besonderer Berücksichtigung von Kooperation und Regelkonformität</li> </ul> <p><b>Fachbegriffe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leistungsgerechtigkeit</li> <li>• Leistungsniveau</li> </ul>
<p><b>GEGENSTÄNDE/FACHBEGRIFFE:</b></p> <p><b>Gegenstände</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• spielspezifische Technikfertigkeiten und grundlegende taktische Maßnahmen</li> <li>• Organisation des Zusammenspiels</li> <li>• Regeln</li> <li>• Schiedsrichterfunktionen</li> </ul> <p><b>Fachbegriffe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fairplay</li> <li>• Turnierformen (z.B. K.O.-System, Ranglistensystem etc.)</li> </ul>	<p><b>LEISTUNGSBEWERTUNG:</b></p> <p><b>unterrichtsbegleitend:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organisation</li> <li>• Regelkonformität</li> </ul> <p><b>Beobachtungskriterien:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Engagement/Motivation</li> <li>• Intensive Beteiligung aller SuS</li> </ul>

INHALTSFELDER & INHALTLICHE SCHWERPUNKTE	
<p><b>1.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wahrnehmung und Körpererfahrung</li> <li>- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen</li> <li>- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens</li> </ul>	<p><b>ggf. 2.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spannung und Risiko</li> <li>- Emotionen (z. B. Freude, Frustration, Angst)</li> <li>- Handlungssteuerung (u. a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder -minderung)</li> </ul>



BEWEGUNGSFELDER & SPORTBEREICHE	
<b>leitend:</b> <i>Gleiten, Fahren, Rollen – Bootssport, Rollsport, Wintersport</i>	<b>ggf. ergänzend:</b>

KOMPETENZERWERB (konkretisierte Kompetenzen, Schwerpunkte fett markiert)
<b>1. Bewegungs- &amp; Wahrnehmungskompetenz</b> - 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
<b>2. Methodenkompetenz</b> - Grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen beschreiben und verlässlich einhalten
<b>3. Urteilskompetenzen</b> - Gefahrenmomente beim Gleiten oder Fahren oder Rollen für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen

KOMPETENZÜBERPRÜFUNG Aufgabentyp / Überprüfungsformen
Siehe Leistungsbewertung



THEMA	Umfang (Wochenstunden)
Wettkampf und Leistungsvergleich – Einen leichtathletischen Mannschaftswettkampf planen, durchführen und auswerten	12

**ENTSCHEIDUNGEN ZUM LÄNGERFRISTIGEN LERNPROZESS**

<p><b>DIDAKTISCHE ENTSCHEIDUNGEN:</b></p> <p><b>Inhalt</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einen altersgerechten und chancengleichen leichtathletischen Mannschaftswettkampf aus den bekannten Disziplinen kombiniert mit einer anderen Sportart originell zusammenstellen, erproben und durchführen</li> <li>• Die Wettkampffregeln für die Teildisziplinen erstellen und ein Bewertungssystem dazu entwickeln</li> <li>• Sicherheitsbestimmungen und grundlegende Wettkampffregeln in den genannten Disziplinen berücksichtigen</li> <li>• Messverfahren sachgerecht anwenden</li> <li>• Eigenverantwortliches Üben und Trainieren, ggfs. auch außerhalb des Unterrichts und den Trainingsfortschritt in einem Protokoll festhalten</li> </ul> <p><b>Operatoren</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vergleichen/ Gegenüberstellen</li> <li>• Problematisieren</li> </ul>	<p><b>METHODISCHE ENTSCHEIDUNGEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selbstständiges Üben und Trainieren (allein und in Gruppen)</li> <li>• Vorbereitung des Wettkampfes in Gruppen (ggf. ist ein/e Verletzte/r SoS „Manager“)</li> <li>• Individuelle Vorbereitung auf eine Trainingsleistung (z.B. Aufwärmen)</li> <li>• Wettkampfstätten sachgerecht herrichten</li> <li>• Schriftlich den Wettkampf umfassend vorbereiten (u.a. Wettkampffregeln, Organisation, Bewertungssystem, Formatvorlagen für Bewertungsraster entwickeln)</li> </ul> <p><b>Fachbegriffe – Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeitmessung, Weitemessung</li> <li>• Startkommando</li> </ul>
<p><b>GEGENSTÄNDE/FACHBEGRIFFE:</b></p> <p><b>Gegenstände</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Auswahl von leichtathletischen Disziplinen aus den Bereichen Lauf, Sprung, Wurf</li> </ul> <p><b>Fachbegriffe:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wettkampffregeln</li> </ul>	<p><b>LEISTUNGSBEWERTUNG:</b></p> <p><b>unterrichtsbegleitend</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sich auf Unbekanntes einlassen</li> <li>• Engagement, Anstrengungsbereitschaft und Motivation beim Planen</li> <li>• Engagement, Anstrengungsbereitschaft und Motivation beim Erlernen der Disziplinen zeigen</li> <li>• Angemessenes Übungs- und Trainingsverhalten (z.B. beim Aufwärmen) zeigen</li> <li>• Hilfsbereitschaft und Teamgeist zeigen</li> </ul> <p><b>punktuell:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Normorientierte Bewertung des Wettkampfes nach den von den SuS festgelegten Bewertungsgrundlagen</li> </ul>



INHALTSFELDER & INHALTLICHE SCHWERPUNKTE	
<b>1.</b> - Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) - Soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen - Organisation von Sport- und Spielgelegenheiten (u.a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe)	<b>ggf. 2.</b> - Differenziertes Leistungsverständnis (z.B. relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und –bewertung)

BEWEGUNGSFELDER & SPORTBEREICHE	
<b>leitend:</b> <i>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</i>	<b>ggf. ergänzend:</b>

KOMPETENZERWERB (konkretisierte Kompetenzen, Schwerpunkte fett markiert)
<b>1. Bewegungs- &amp; Wahrnehmungskompetenz</b> - Einen leichtathletischen Dreikampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens durchführen.
<b>2. Methodenkompetenz</b> - Leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen.
<b>3. Urteilskompetenzen</b> - Die individuelle Gestaltung des Lauftempo bei einer Mittelzeitausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen.

KOMPETENZÜBERPRÜFUNG Aufgabentyp / Überprüfungsformen
Siehe Leistungsbewertung