

Bildungsplan 2016

Sekundarstufe I

*Innovatives
Bildungsservice*

Beispielcurriculum für das Fach Sport

Klassen 5/6

Beispiel 2

Juli 2016



Landesinstitut
für Schulentwicklung

Qualitätsentwicklung
und Evaluation

Schulentwicklung
und empirische
Bildungsforschung

Bildungspläne

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines Vorwort zu den Beispielcurricula	I
Fachspezifisches Vorwort	II
Klasse 5 / Variante 1	1
Pflichtbereich 3.1.1.1: Spielen	1
Pflichtbereiche 3.1.1.2: Laufen, Springen, Werfen und 3.1.1.6: Fitness entwickeln integriert	2
Pflichtbereich 3.1.1.3: Bewegen an Geräten	5
Pflichtbereich 3.1.1.4: Bewegen im Wasser	7
Pflichtbereich 3.1.1.5: Tanzen, Gestalten, Darstellen	8
Pflichtbereich 3.1.1.6: Fitness entwickeln – integriert	10
Wahlpflichtbereich 3.1.1.1: Miteinander/gegeneinander kämpfen – nicht gewählt	10
Wahlpflichtbereich 2: Fahren, Rollen, Gleiten	11
Verbleibende Freiräume/Schulcurriculum	12
Klasse 6 / Variante 1	13
Pflichtbereich 3.1.1.1: Spielen	13
Pflichtbereich 3.1.1.2: Laufen, Springen, Werfen	14
Pflichtbereiche 3.1.1.3: Bewegen an Geräten und 3.1.1.6: Fitness entwickeln integriert	16
Pflichtbereich 3.1.1.4: Bewegen im Wasser	18
Pflichtbereich 3.1.1.5: Tanzen, Gestalten, Darstellen – nur Klasse 5	19
Pflichtbereich 3.1.1.6: Fitness entwickeln – integriert	19
Wahlpflichtbereich 3.1.1.1: Miteinander/gegeneinander kämpfen – nicht gewählt	19
Wahlpflichtbereich 2: Fahren, Rollen, Gleiten	20
Verbleibende Freiräume/Schulcurriculum	22
Klasse 5 / Variante 2	23
Pflichtbereiche 3.1.1.1: Spielen und 3.1.1.6: Fitness entwickeln integriert	23
Pflichtbereiche 3.1.1.2: Laufen, Springen, Werfen und 3.1.1.6: Fitness entwickeln integriert	25
Pflichtbereiche 3.1.1.3: Bewegen an Geräten und 3.1.1.6: Fitness entwickeln integriert	27
Pflichtbereich 3.1.1.4: Bewegen im Wasser	29
Pflichtbereich 3.1.1.5: Tanzen, Gestalten, Darstellen	30
Pflichtbereich 3.1.1.6: Fitness entwickeln – integriert in andere Inhaltsbereiche	32
Wahlpflichtbereich 3.1.1.1: Miteinander/gegeneinander kämpfen – nicht gewählt	32

Wahlpflichtbereich 2: Fahren, Rollen, Gleiten	33
Verbleibende Freiräume/Schulcurriculum	35
Klasse 6 / Variante 2	36
Pflichtbereich 3.1.1.1: Spielen	36
Pflichtbereiche 3.1.1.2: Laufen, Springen, Werfen und 3.1.1.6: Fitness entwickeln integriert	37
Pflichtbereiche 3.1.1.3: Bewegen an Geräten und 3.1.1.6: Fitness entwickeln integriert	39
Pflichtbereich 3.1.1.4: Bewegen im Wasser	41
Pflichtbereich 3.1.1.5: Tanzen, Gestalten, Darstellen – nur Klasse 5	42
Pflichtbereich 3.1.1.6: Fitness entwickeln – integriert in andere Inhaltsbereiche	42
Wahlpflichtbereich 3.1.1.1: Miteinander/gegeneinander kämpfen – nicht gewählt	42
Wahlpflichtbereich 2: Fahren, Rollen, Gleiten	43
Verbleibende Freiräume/Schulcurriculum	45

Allgemeines Vorwort zu den Beispielcurricula

Beispielcurricula zeigen eine Möglichkeit auf, wie aus dem Bildungsplan unterrichtliche Praxis werden kann. Sie erheben hierbei keinen Anspruch einer normativen Vorgabe, sondern dienen vielmehr als beispielhafte Vorlage zur Unterrichtsplanung und -gestaltung. Diese kann bei der Erstellung oder Weiterentwicklung von schul- und fachspezifischen Jahresplanungen ebenso hilfreich sein wie bei der konkreten Unterrichtsplanung der Lehrkräfte.

Curricula sind keine abgeschlossenen Produkte, sondern befinden sich in einem dauerhaften Entwicklungsprozess, müssen jeweils neu an die schulische Ausgangssituation angepasst werden und sollten auch nach den Erfahrungswerten vor Ort kontinuierlich fortgeschrieben und modifiziert werden. Sie sind somit sowohl an den Bildungsplan, als auch an den Kontext der jeweiligen Schule gebunden und müssen entsprechend angepasst werden. Das gilt auch für die Zeitplanung, welche vom Gesamtkonzept und den örtlichen Gegebenheiten abhängig und daher nur als Vorschlag zu betrachten ist.

Der Aufbau der Beispielcurricula ist für alle Fächer einheitlich: Ein fachspezifisches Vorwort thematisiert die Besonderheiten des jeweiligen Fachcurriculums und gibt ggf. Lektürehinweise für das Curriculum, das sich in tabellarischer Form dem Vorwort anschließt.

In den ersten beiden Spalten der vorliegenden Curricula werden beispielhafte Zuordnungen zwischen den prozess- und inhaltsbezogenen Kompetenzen dargestellt. Eine Ausnahme stellen die modernen Fremdsprachen dar, die aufgrund der fachspezifischen Architektur ihrer Pläne eine andere Spaltenkategorisierung gewählt haben. In der dritten Spalte wird vorgeschlagen, wie die Themen und Inhalte im Unterricht umgesetzt und konkretisiert werden können. In der vierten Spalte wird auf Möglichkeiten zur Vertiefung und Erweiterung des Kompetenzerwerbs im Rahmen des Schulcurriculums hingewiesen und aufgezeigt, wie die Leitperspektiven in den Fachunterricht eingebunden werden können und in welcher Hinsicht eine Zusammenarbeit mit anderen Fächern sinnvoll sein kann. An dieser Stelle finden sich auch Hinweise und Verlinkungen auf konkretes Unterrichtsmaterial.

Die verschiedenen Niveaustufen des Gemeinsamen Bildungsplans der Sekundarstufe I werden in den Beispielcurricula ebenfalls berücksichtigt und mit konkreten Hinweisen zum differenzierten Vorgehen im Unterricht angereichert.

Fachspezifisches Vorwort

Die Umsetzungsbeispiele für Curricula im Fach Sport sind Vorschläge, die bei der Erstellung oder Weiterentwicklung des schulinternen Fachcurriculums ebenso hilfreich sein können wie bei der konkreten Planung des eigenen Unterrichts. Die Zeitplanung basiert auf einer Kontingenzstundentafel mit jeweils drei Stunden Sport in den Klassen 5 und 6.

Das Beispielcurriculum stellt den Zusammenhang von prozessbezogenen Kompetenzen, inhaltsbezogenen Kompetenzen und Unterrichtsvorhaben dar. Es enthält Ausführungen zu den jeweils angebotenen Kompetenzerwartungen sowie zu den Inhalten auf der Grundlage der leitenden sportpädagogischen Perspektiven.

Die Unterrichtsvorhaben sind für die angegebene Klasse der jeweiligen Beispielschule in einem Fachkonferenzbeschluss verbindlich festgelegt worden.

Aufbau des Beispielcurriculums

Die formale Struktur des Beispielcurriculums weist folgende Bereiche auf:

Generelle Vorbemerkungen:

Hier werden in dem jeweiligen Inhaltsbereich grundlegende Hinweise zu didaktisch-methodischen bzw. pädagogischen Intentionen der Unterrichtsvorhaben gegeben. Die Nennung der sportpädagogischen Perspektiven zeigt Möglichkeiten für einen mehrperspektivischen Unterricht auf.

Prozessbezogene Kompetenzen:

Die bei den jeweiligen Unterrichtsvorhaben angesprochenen prozessbezogenen Kompetenzen werden aus Platzgründen mit Auslassungszeichen [...] dargestellt.

Inhaltsbezogene Kompetenzen:

Die bei den jeweiligen Unterrichtsvorhaben angesprochenen inhaltsbezogenen Kompetenzen werden aus Platzgründen mit Auslassungszeichen [...] dargestellt. Eine Unterscheidung in Niveaustufen entfällt, da im Bildungsplan alle Niveaustufen quasi identisch formuliert sind.

Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht:

Hier finden sich Beispiele, wie der Kompetenzerwerb der Schülerinnen und Schüler in Unterrichtsvorhaben inhaltlich konkretisiert werden kann.

Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise:

Die didaktischen und methodischen Hinweise zu den aufgeführten Unterrichtsvorhaben geben der Lehrkraft Anregungen für die Unterrichtsgestaltung.

Beispielcurriculum 2 – Variante 1

Die Sportfachschaft einer Schule hat sich aufgrund Ihrer individuellen Voraussetzungen und Intentionen auf folgendes Vorgehen in den Klassen 5 und 6 geeinigt:

Die Inhaltsbereiche "Bewegen im Wasser" und "Tanzen, Gestalten, Darstellen" werden in den Klassen 5 und 6 unterrichtet.

Der Inhaltsbereich "Fitness entwickeln" wird in Klasse 5 integrativ im Inhaltsbereich "Laufen, Springen, Werfen" und in Klasse 6 im Inhaltsbereich "Bewegen an Geräten" unterrichtet (siehe Tabelle).

Aus dem Wahlpflichtbereich wird in beiden Klassenstufen der Inhaltsbereich "Fahren, Rollen, Gleiten" angeboten.

Jahresplanung des Beispielcurriculums 2 – Variante 1

Bei der Jahresplanung wird von drei Stunden pro Woche und ca. 35 Schulwochen ausgegangen.

Inhaltsbereich		Klasse		
		5	6	
1	Spielen	20	24	44
2	Laufen, Springen, Werfen	12 + 8*	18	38
3	Bewegen an Geräten	18	18 + 8*	44
4	Bewegen im Wasser	8	12	20
5	Tanzen, Gestalten, Darstellen	12	0	12
6	Fitness entwickeln	integriert	integriert	0
7	Miteinander/gegeneinander kämpfen	0	0	0
8	Fahren, Rollen, Gleiten	6	6	12
Summe der Unterrichtsstunden		84	86	170
Verbleibende Freiräume/Schulcurriculum		21	19	40
Gesamtstunden		105	105	210

Beispielcurriculum 2 – Variante 2

Die Sportfachschaft einer Schule hat sich aufgrund Ihrer individuellen Voraussetzungen und Intentionen auf folgendes Vorgehen in den Klassen 5 und 6 geeinigt:

Die Inhaltsbereiche "Bewegen im Wasser" und "Tanzen, Gestalten, Darstellen" werden in den Klassen 5 und 6 unterrichtet.

Der Inhaltsbereich "Fitness entwickeln" wird in Klasse 5 und 6 integrativ verteilt auf mehrere Inhaltsbereiche (siehe Tabelle) unterrichtet, wobei neben den konditionellen Fähigkeiten Ausdauer und Kraft auch die koordinativen Fähigkeiten berücksichtigt werden. Für diese Altersstufe werden besonders sensible Phasen für die Entwicklung koordinativer Fähigkeiten angenommen, so dass Koordinationsschulung in diesem Zeitraum besonders lohnend ist. Dabei muss während des Unterrichts der Bezug zum Inhaltsbereich „Fitness entwickeln“ deutlich hergestellt werden.

Aus dem Wahlpflichtbereich wird in beiden Klassenstufen der Inhaltsbereich "Fahren, Rollen, Gleiten" angeboten.

Jahresplanung des Beispielcurriculums 2 – Variante 2

Bei der Jahresplanung wird von drei Stunden pro Woche und ca. 35 Schulwochen ausgegangen.

Inhaltsbereich		Klasse		
		5	6	
1	Spielen	20 + 4*	24	48
2	Laufen, Springen, Werfen	12 + 4*	18 + 4h*	38
3	Bewegen an Geräten	18 + 4*	18 + 2h*	42
4	Bewegen im Wasser	8	12	20
5	Tanzen, Gestalten, Darstellen	12	0	12
6	Fitness entwickeln	integriert	integriert	0
7	Miteinander/gegeneinander kämpfen	0	0	0
8	Fahren, Rollen, Gleiten	6	6	12
Summe der Unterrichtsstunden		84	88	84
Verbleibende Freiräume/Schulcurriculum		21	17	21
Gesamtstunden		105	105	105

Klasse 5 / Variante 1

Pflichtbereich 3.1.1.1: Spielen

ca. 20 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Im Sinne der *integrativen Sportspielvermittlung* (vergleiche Glossar) werden Gemeinsamkeiten der Sportspiele hervorgehoben.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 4. grundlegendes Fachwissen [...] anwenden [...]</p> <p>2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1. [...] verschiedene Sinnrichtungen des Sports erkennen</p> <p>2.3 Personalkompetenz 5. eigene Emotionen und Bedürfnisse [...] wahrnehmen und regulieren</p> <p>2.4 Sozialkompetenz 6. bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren, kooperieren und konkurrieren</p>	<p>(1) [...] technische und taktische Basisfertigkeiten [...]</p> <p>(2) [...] Bewegungs- und Balltechniken [...]</p> <p>(3) [...] Individual- und gruppentaktische Maßnahmen [...]</p> <p>(5) [...] Sinnrichtungen erkennen</p> <p>(6) grundlegende Handlungen in Angriff und Abwehr nennen und beschreiben</p> <p>(7) Spielregeln in Kleinen Spielen und Spielformen benennen und einhalten</p> <p>(9) einfache Spielleitungsaufgaben übernehmen</p> <p>(10) den Unterschied zwischen fairem und unfairem Verhalten erkennen [...]</p> <p>(11) ihre Emotionen unter Anleitung reflektieren und kontrollieren</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Wir lernen vielseitig und erfolgreich spielen.</p> <p>Kleine Spiele, z. B. Parteiball, Burgball, Wandball, Aufsetzerball, Stangentorball, Ball über die Schnur</p> <p>Technik: Passen, Fangen, Prellen, Schlagwurf, Werfen ohne und mit Zeit- und Gegnerdruck</p> <p>Taktik: Freilaufen, Ball zum Ziel bringen, Lücke erkennen, Verteidigung zwischen Gegner und Ziel, Anbieten, Freilaufen, Angriffssituationen lösen</p> <p>Regeln: Feldbegrenzungen, Ausregel, Arten der Mannschaftsbildung, Einführung des Themas Schiedsrichtertätigkeit</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vermittlung, z. B. durch „Genetisches Lernen“ - Verwendung von unterschiedlichen Spielgeräten - Schülerinnen und Schülern wird die Kontrolle einzelner Regeln übertragen (Arbeitskarte pro Regel) - Thematisierung der Kommunikation (Blickkontakt, Handzeichen, Zuruf etc.) - Thematisierung der Fairness (z. B. heterogene und homogene Gruppen bilden und Emotionen reflektieren) <p style="background-color: #c8e6c9; display: inline-block; padding: 2px;">L PG, BTV</p>

Pflichtbereiche 3.1.1.2: Laufen, Springen, Werfen und 3.1.1.6: Fitness entwickeln integriert

ca. 12 Std. + 8 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Der Schwerpunkt liegt auf dem spielerischen, fähigkeitsorientierten und erlebnisintensiven Sammeln und Erweitern von grundlegenden Bewegungserfahrungen (unter Beachtung des Prinzips der Vielseitigkeit und Vielfältigkeit).

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit ihrem Körper und seinen Reaktionen sowie ihrer Fitness auseinander. Sie erfahren und deuten körperliche Anstrengung und Regeneration. Sie verbessern spielerisch ihre Fitness in altersgemäßer Form.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
 Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen
 Das Leisten erfahren und reflektieren
 Gesundheit verbessern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 4. grundlegendes Fachwissen [...] anwenden [...] 2.2 Personalkompetenz 6. [...] ihre Aufmerksamkeit steuern	3.1.1.2 (1) schnell und gewandt laufen [...]	Unterrichtsvorhaben: Um die Wette laufen: schnell, gewandt und rhythmisch Lauftechnik: Ballenlauf, Kniehub, Armeinsatz, Kauerstart, schnell laufen mit Richtungs- und Tempowechseln Sprintspiele und Reaktionsspiele, Staffeln, Risikosprints Kurze Strecken (max. 40m)	- vielfältige Erfahrungen ermöglichen, auch durch die Einbeziehung von Geländeformen (z. B. im Dreibeinlauf, mit Schrittvariationen (Frequenz), über Hindernisse, Slalom) - Kombinationen, z. B. Laufen mit Springen, Laufen mit Werfen (Biathlon) LP BNE, PG
	3.1.1.2 (1) [...] weit und zielgenau werfen	Unterrichtsvorhaben: Wir sammeln vielfältige Bewegungserfahrungen mit unterschiedlichsten Wurfgeräten. Wurftechnik: 3-Schritt-Anlauf, langer Arm (schleudern) Vielfältig werfen mit Schlagball, Schweifball, Fahrradreifen (schleu-	Durch unterschiedliche Wurfgeräte, -arten, -aufgaben vielfältige Erfahrungen ermöglichen LP PG

	<p>3.1.1.2 (1) [...] weit und/oder hoch springen [...]</p>	<p>dem), Medizinball (stoßen), Zonenweitwurf</p> <p>Unterrichtsvorhaben: Wir erleben die Vielfalt des Springens: weit, hoch, mehrfach. Sprungtechnik: einbeinig - beidbeinig abspringen, aus dem Anlauf weit springen (Schritttechnik oder Hocktechnik) und/oder hoch springen (Schersprung), Mehrfachsprünge ausführen Einbeinige Sprünge aus dem Anlauf: Hoch-Weitsprung über den Oxer, Additionszonenweitsprung, Watussi-Sprung, Sprunggarten</p>	<p>Vergleich mit turnerischen Sprüngen möglich LP PG</p>
<p>2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 4. grundlegendes Fachwissen [...] anwenden [...]</p> <p>2.3 Personalkompetenz 1. ein realistisches Selbstbild entwickeln 2. [...] kurz- und mittelfristige Ziele ableiten und dafür ausdauernd üben 3. die Bedeutung von Bewegung [...] einschätzen und gesundheitsbewusst handeln 4. [...] Auswirkungen ihres Bewegungshandelns [...] wahrnehmen und verstehen</p>	<p>3.1.1.6 (1) [...] konditionelle und koordinative Leistungen erbringen (3) Signale und Reaktionen des eigenen Körpers [...] erkennen und beurteilen (4) ihren Puls messen (5) Vorgänge im Körper [...] beschreiben [...] (6) [...] sportgerechte(r) Kleidung und die Gefahren von Piercing [...]</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Wir lernen lange zu laufen und verbessern unsere Ausdauer. Eingangstest (z. B. 6-Minuten-Lauf) Ökonomisch laufen (z. B. Armführung) Tempogefühl entwickeln Körpersignale deuten (Puls/Atmung/Schweiß) Spielerisches Lauftraining (z. B. Europareise, 6-Tage-Rennen, 6-Tage-Hindernislauf; verschiedene Lauf- und Parteiballspiele; Zeitschätzlauf; Puzzle-Lauf (mit fitnessbezogenen Themenkarten); Alter in Minuten laufen; Fahrtspiel; Intervallspielformen; Laufabzeichen) Retest</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Collage zum Thema „Was ist Fitness“ erstellen - „Welcher Sporttyp bin ich?“ → Bewegungstagebuch führen - Puls messen und protokollieren - Körperwahrnehmung: <ul style="list-style-type: none"> o bei Belastung/Erholung o Schwitzen o Atemnot - Teilnahme an regionalen Stadtläufen <p>Das Training spielt bei der Verbesserung der Ausdauer eine entscheidende Rolle, deshalb steht es im Mittelpunkt des Unterrichts.</p> <p>Bei der Integration des Inhaltsbereichs "Fitness entwickeln" geht es schwerpunktmäßig um die Thematisierung</p>

6. [...] ihre Aufmerksamkeit steuern			der Bedeutung der Ausdauer für die Gesundheit und das Wohlbefinden. LP PG, VB
--------------------------------------	--	--	--

Pflichtbereich 3.1.1.3: Bewegen an Geräten

ca. 18 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Ziel des Unterrichts ist es, die Vielfalt der Bewegungsmöglichkeiten im Raum durch Geräte zu erfahren, um so vielfältige und vielseitige Bewegungserfahrungen zu sammeln. Dazu bewegen sich die Inhalte teils näher am Gerätturnen, teils näher am normungebundenen Turnen sowie dem Abenteuerturnen. Gruppengestaltungen und Gemeinschaftspräsentation bieten Möglichkeiten und Anreize zur Kooperation.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden</p> <p>2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1. [...] verschiedene Sinnrichtungen des Sports erkennen</p> <p>2.3 Personalkompetenz 1. ein realistisches Selbstbild entwickeln 2. [...] kurz- und mittelfristige Ziele ableiten und dafür ausdauernd üben 5. eigene Emotionen und Bedürfnisse [...] wahrnehmen und regulieren</p> <p>2.4 Sozialkompetenz 1. Mitschülerinnen und Mitschüler [...] unterstützen und ihnen [...] helfen 2. wertschätzend miteinander umge-</p>	<p>(1) turnerische Grundtätigkeiten [...] an unterschiedlichen Geräten [...] und Gerätekombinationen anwenden (3) einfache akrobatische Figuren [...] ausführen (4) den Auf- und Abbau von Turngeräten sachgerecht ausführen (5) einfache Helferhandlungen ausführen [...] (6) [...] Sinnrichtungen erkennen (7) Maßnahmen des Helfens und Sicherns benennen (8) in Wagnissituationen verantwortungsbewusst handeln (10) gemeinsam [...] eine Gruppenpräsentation nachgestalten und präsentieren</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Wir sammeln Bewegungserfahrungen an Geräten und Gerätekombinationen. Helfergriffe einüben (Klammergriff) Geräte auf- und abbauen Boden: Rollen in Variationen, Handstandvariationen, Rad Schwebebalken/Bänke: Balancieren, Drehen, Aufspringen, einfache Sprünge (z. B. Pferdchensprung) Barren: Hangeln, Schwingen im Stütz, Kehren</p>	<ul style="list-style-type: none"> - offene und gebundene Aufgaben zum „Rollen“ - Lernen durch erleichterte Bedingungen - Binnendifferenzierung durch sukzessives Erschweren der Bewegungsfertigkeiten - Stationenlernen mit differenzierten Aufgaben - „Turnerpass“ mit Stationen und Aufgaben; Buddy-System - Thematisierung von Helfen und Sichern (z. B. Sportgeräteführerschein)
		<p>Unterrichtsvorhaben: Wir erarbeiten eine turnerisch - akrobatische Gemeinschaftspräsentation. Erproben einfacher akrobatischer Elemente (z. B. Flieger) Erproben von Bodenelementen (z. B.</p>	<p style="background-color: #90ee90;">LP PG, BTV</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lernaufgaben - Gestaltungsaufgaben - Sicherheitsaspekte beachten - Kriterien für Gemeinschaftspräsentation - Videoaufnahmen (-analysen) mög-

hen und andere integrieren 4. [...] verantwortungsvoll handeln 6. bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren, kooperieren und konkurrieren		rollen, auf den Händen stehen) Entwicklung einer Gruppenkür	lich LP PG, BTV, MB
---	--	--	------------------------

Pflichtbereich 3.1.1.4: Bewegen im Wasser

ca. 8 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Ziel des Unterrichts ist es, die Besonderheiten des Bewegens im Wasser experimentierend zu erfahren (Auftrieb, Widerstand, Gleiten) und damit das Wasserbewegungsgefühl als Basis der Schwimmfähigkeit zu entwickeln. Darauf aufbauend erwerben bzw. vertiefen die Schülerinnen und Schüler die grundlegenden Bewegungsabläufe von Schwimmtechniken, um sich flüssig und sicher im Wasser fortzubewegen.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
Das Leisten erfahren und reflektieren

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden</p> <p>2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1. [...] verschiedene Sinnrichtungen des Sports erkennen</p> <p>2.4 Sozialkompetenz 1. Mitschülerinnen und Mitschüler [...] unterstützen und ihnen [...] helfen 4. [...] verantwortungsvoll handeln</p>	<p>(1) gleiten und schweben, Delfinsprünge ausführen, springen und tauchen (3) grundlegende Bewegungsabläufe von zwei weiteren Schwimmtechniken ausführen (5) [...] Sinnrichtungen erkennen (6) Bade- und Sicherheitsregeln benennen und anwenden</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Mein Körper im Wasser</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vielfältige Bewegungserfahrungen beim Gleiten, Schweben und Tauchen sammeln (auch mit verschiedenen Geräten und Materialien) - vielfältige Sprünge erproben - Verstehen und Anwenden des Prinzips „Antrieb erzeugen“, „Widerstand vermeiden“ 	<ul style="list-style-type: none"> - grundlegende Erfahrungen aufgreifen, z. B. ins Wasser ausatmen - Prinzip des Gleitens und Wasserfassens, z. B. Tiere imitieren - reflektierter Umgang mit Wagnissituationen - Bade- und Sicherheitsregeln, z. B. als Lernaufgabe <p style="margin-top: 10px;">LP PG F BNT</p>

Pflichtbereich 3.1.1.5: Tanzen, Gestalten, Darstellen

ca. 12 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Ziel des Unterrichts ist es, die Bewegungsvielfalt des eigenen Körpers wahrzunehmen und sich durch freie Bewegung und gymnastische Grundformen im Rhythmus von Musik darzustellen. Gruppengestaltungen und Gemeinschaftspräsentation bieten Möglichkeiten und Anreize zur Kooperation.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Sich körperlich ausdrücken und Bewegungen gestalten
 Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
 Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>2.1 Bewegungskompetenz 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 3. Bewegungen gestalten und sich durch Bewegung ausdrücken</p> <p>2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1. [...] verschiedene Sinnrichtungen des Sports erkennen</p> <p>2.3 Personalkompetenz 2. [...] kurz- und mittelfristige Ziele ableiten und dafür ausdauernd üben 5. eigene Emotionen und Bedürfnisse [...] wahrnehmen und regulieren 6. [...] ihre Aufmerksamkeit steuern</p> <p>2.4 Sozialkompetenz 1. Mitschülerinnen und Mitschüler [...] unterstützen und ihnen [...] helfen 2. wertschätzend miteinander umgehen und andere integrieren 3. bei der Lösung von Konflikten die</p>	<p>(1) gymnastische Grundformen [...] ausführen (2) [...] Bewegungen [...] zum Rhythmus von Musik umsetzen (4) ausgewählte Merkmale von Bewegungsqualität umsetzen [...] (5) einfache Aufstellungsformen umsetzen (6) [...] Sinnrichtungen erkennen (7) ausgewählte Gestaltungskriterien [...] erkennen und benennen (8) grundlegende Gerätetechniken benennen [...] (9) Merkmale von Bewegungsqualität bei anderen erkennen und benennen [...] (10) gestalterische Bewegungsaufgaben [...] in der Gruppe lösen [...]</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Wir bewegen uns gemeinsam auf Musik. Erarbeiten einer Gruppenchoreografie: Erarbeitung der Grundschritte aus den Grundformen Gehen, Drehen und Hüpfen (z. B. kick ball change) Vorgegebene Variationen: Reihenfolge der Schritte, Aufstellungsform und Raumwege</p>	<p>z. B. Line-Dance</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vermittlung der Grundschritte nach dem Bausteinprinzip - Präsentation im Rahmen schulischer Veranstaltungen (z. B. Tag der offenen Tür) - Videoaufnahmen (-analysen) möglich <p style="background-color: #c8e6c9; display: inline-block; padding: 2px;">LP PG, BTV, MB</p> <p style="background-color: #f44336; color: white; display: inline-block; padding: 2px;">F MUS</p>
	<p>(3) einfache Techniken [...] mit verschiedenen Materialien [...] und Geräten [...] ausführen</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Wir gestalten eine Bewegungsverbinding mit dem Seil.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - z. B. Rope Skipping - mit Musikunterstützung - Differenzierung: Sprünge zu zweit

<p>Interessen und Ziele aller Beteiligten berücksichtigen 6. bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren, kooperieren und konkurrieren</p>	<p>(5) einfache Aufstellungsformen umsetzen (10) gestalterische Bewegungsaufgaben [...] in der Gruppe lösen [...]</p>	<p>Erlernen verschiedener Grundsprünge und Gestaltung einer Bewegungsverbinding allein und/oder mit anderen</p>	<p>in einem Seil oder synchron springen - Videoaufnahmen (-analysen) möglich LP PG, BTV, MB F MUS</p>
--	---	---	--

Pflichtbereich 3.1.1.6: Fitness entwickeln – integriert

Wahlpflichtbereich 3.1.1.1: Miteinander/gegeneinander kämpfen – nicht gewählt

Wahlpflichtbereich 2: Fahren, Rollen, Gleiten

ca. 6 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Im Vordergrund steht der Erwerb grundlegender Bewegungserfahrungen und Techniken. Durch den Aufbau von Wissen und das Darstellen von Gefahrensituationen wird die verantwortungsbewusste Teilnahme am Straßenverkehr ermöglicht.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>2.1 Bewegungskompetenz 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 3. Bewegungen gestalten und sich durch Bewegung ausdrücken 4. grundlegendes Fachwissen [...] anwenden [...]</p> <p>2.3 Personalkompetenz 1. ein realistisches Selbstbild entwickeln 3. die Bedeutung von Bewegung [...] einschätzen und gesundheitsbewusst handeln 6. [...] ihre Aufmerksamkeit steuern</p> <p>2.4 Sozialkompetenz 1. Mitschülerinnen und Mitschüler [...] unterstützen und ihnen [...] helfen 2. wertschätzend miteinander umgehen und andere integrieren 4. [...] verantwortungsvoll handeln [...] 6. bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren, kooperieren und konkurrieren</p>	<p>(1) sich [...] sicher fortbewegen und grundlegende Techniken ausführen (z. B. Beschleunigen, Fahrtrichtung ändern, Ausweichen, Bremsen) (3) Gefahrensituationen [...] für sich und andere erkennen, benennen und einschätzen und vereinbarte Sicherheits- und Ordnungsmaßnahmen einhalten (4) die Funktion erforderlicher Schutzausrüstung benennen (6) Bewegungsaufgaben allein oder in der Gruppe lösen</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Rasant fahren? – Aber sicher! (Teil 1)</p> <p>Aufgaben zur Feststellung der Lernausgangslage</p> <ul style="list-style-type: none"> – Fahrradparcours, in dem die grundlegenden Techniken benötigt werden – Checkliste zur Sicherheitsausrüstung – Aufgaben zur Einschätzung des eigenen Sicherheitsbedürfnisses <p>Aufgaben zum Kompetenzerwerb Bewegungserfahrung: Präzisionsfahren: Schattenfahren, Synchronfahren, Zielfahren Grundlegende Techniken: Losfahren, Stoppfahren, Kurvenfahren Reflexionsaufgaben (Feedback): Kann-ich-Karte</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Sicherheitscheck am Fahrrad gemäß Checkliste → Film (Landesmedienzentrum LMZ): „Mein Fahrrad - Sicherheitscheck“ → Gib-acht-im-Verkehr.de – ADAC-Fahrradparcours – Einschätzen des eigenen Leistungsvermögens – Aufgaben zum Einschätzen der eigenen Technik (z. B. mit Hilfe der Kann-ich-Karte) ⇒ Differenzierungsmöglichkeiten – Teil 1 des Unterrichtsvorhabens steht unter der sportpädagogischen Perspektive „Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern“. – Videoaufnahmen (-analysen) möglich <p style="background-color: #c8e6c9; padding: 2px;">LP BNE, PG, BTV, VB</p>

7. in sportlichen Handlungssituationen [...] unterschiedliche Rollen und Aufgaben übernehmen und reflektieren			
---	--	--	--

Verbleibende Freiräume/Schulcurriculum

ca. 21 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Das Schulcurriculum dient einerseits der Übung und Vertiefung, andererseits der verbindlichen Festlegung schulspezifischer Vereinbarungen (z. B. regelmäßige Turniere, besondere Sportarten etc.) in Abhängigkeit von der Lerngruppe und regionalen bzw. örtlichen Gegebenheiten. Eventuell können auch Stunden zur freien Verfügung ausgewiesen werden.

Klasse 6 / Variante 1

Pflichtbereich 3.1.1.1: Spielen

ca. 24 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Im Sinne der *integrativen Sportspielvermittlung* (vergleiche Glossar) werden Gemeinsamkeiten der Sportspiele und Besonderheiten der Rückschlagspiele hervorgehoben.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 4. grundlegendes Fachwissen [...] anwenden [...]</p> <p>2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1. [...] verschiedene Sinnrichtungen des Sports erkennen</p> <p>2.3 Personalkompetenz 5. eigene Emotionen und Bedürfnisse [...] wahrnehmen und regulieren</p> <p>2.4 Sozialkompetenz 6. bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren, kooperieren und konkurrieren</p>	<p>1) [...] technische und taktische Basisfertigkeiten [...]</p> <p>(2) [...] Bewegungs- und Balltechniken [...]</p> <p>(3) [...] Individual- und gruppentaktische Maßnahmen [...]</p> <p>(4) Spielsituationen [...] mit individual- und gruppentaktischen Maßnahmen lösen [...]</p> <p>(5) [...] Sinnrichtungen erkennen</p> <p>(6) grundlegende Handlungen in Angriff und Abwehr nennen und beschreiben</p> <p>(7) Spielregeln in Kleinen Spielen und Spielformen benennen und einhalten</p> <p>(8) Spielregeln mit Hilfen variieren</p> <p>(10) den Unterschied zwischen fairem und unfairem Verhalten erkennen [...]</p> <p>(11) ihre Emotionen unter Anleitung reflektieren und kontrollieren</p> <p>(12) Spiele entwickeln [...]</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Rückschlagspiele - Vom Spiel miteinander zum Spiel gegeneinander Vom Ball über die Schnur zum Volleyball 1 mit 1, 1 : 1 bis zum 2 : 2 → Vom miteinander zum gegeneinander Spielen Techniken: Volley spielen Taktik: Lücke erkennen, in die Lücke spielen, zentrale Spielposition, Ball „aus“ gehen lassen</p> <p>Unterrichtsvorhaben: Wir erfinden Spiele. Spiele entwickeln, z. B. durch die Variation von Regeln mit vorgegebenen Hilfen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Schülerinnen und Schüler erkennen den Unterschied zwischen Kooperation und Konkurrenz - jeweils angepasste Feldgröße, Netzhöhe, Art des Ballkontakts - Thematisierung der Notwendigkeit von Kommunikation (z. B. „Ich“ rufen) <p style="background-color: #c8e6c9; display: inline-block; padding: 2px;">LP PG, BTU</p> <ul style="list-style-type: none"> - Thematisierung der Veränderbarkeit von Spielen - Variationen bzgl. Spielgerät, Regeln, Passart etc. - Erstellung einer Spielesammlung <p style="background-color: #c8e6c9; display: inline-block; padding: 2px;">LP BTU</p>

Pflichtbereich 3.1.1.2: Laufen, Springen, Werfen

ca. 18 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Der Schwerpunkt liegt auf dem spielerischen, fähigkeitsorientierten und erlebnisintensiven Sammeln und Erweitern von grundlegenden Bewegungserfahrungen (unter Beachtung des Prinzips der Vielseitigkeit und Vielfältigkeit).

Sportpädagogische Perspektiven z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
 Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen
 Das Leisten erfahren und reflektieren

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 4. grundlegendes Fachwissen [...] anwenden [...]	(6) Inhalte und Regeln eines Wettbewerbs entwickeln [...]	Unterrichtsvorhaben: Einen Wettkampf „Laufen – Springen – Werfen“ entwickeln und durchführen. z. B. Dreikampf aus Weitsprung (Schrittweitsprung), Ballwurf (aus 3er-Anlauf) und 50m-Sprint (aus dem Hochstart)	→ Bundesjugendspiele.de → Handbuch → Wettbewerb Leichtathletik LP PG
	(2) 20 Minuten ohne Unterbrechung laufen	Unterrichtsvorhaben: Vorbereitung und Durchführung eines 20min-Laufes Laufen im Gelände, Zeitschätzläufe, Läufe zur Entwicklung des Tempogefühls	DLV Laufabzeichen LP PG
	2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1. [...] verschiedene Sinnrichtungen des Sports erkennen 2.3 Personalkompetenz 1. ein realistisches Selbstbild entwickeln 2. [...] kurz- und mittelfristige Ziele ableiten und dafür ausdauernd üben 4. [...] Auswirkungen ihres Bewegungshandelns [...] wahrnehmen und verstehen 2.4 Sozialkompetenz	(1) schnell und gewandt laufen, weit und/oder hoch springen [...] (4) die eigene Leistungsentwicklung erkennen und benennen (5) eigene Bewegungen wahrnehmen	Unterrichtsvorhaben: Wir überlaufen/überspringen Hindernisse möglichst schnell. Gewandt und rhythmisiert laufen, Hindernisbahn mit selbstgewählten Abständen der Hindernisse überlaufen

<p>1. Mitschülerinnen und Mitschüler [...] unterstützen und ihnen [...] helfen 2. wertschätzend miteinander umgehen und andere integrieren 3. bei der Lösung von Konflikten die Interessen und Ziele aller Beteiligten berücksichtigen 4. [...] verantwortungsvoll handeln 7. [...] unterschiedliche Rollen und Aufgaben übernehmen und reflektieren</p>			
--	--	--	--

Pflichtbereiche 3.1.1.3: Bewegen an Geräten und 3.1.1.6: Fitness entwickeln integriert

ca. 18 Std. + 8 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Ziel des Unterrichts ist es, die Vielfalt der Bewegungsmöglichkeiten im Raum durch Geräte zu erfahren, um so vielfältige und vielseitige Bewegungserfahrungen zu sammeln. Dazu bewegen sich die Inhalte teils näher am Gerätturnen, teils näher am normungebundenen Turnen sowie dem Abenteuerturnen. Sie verbessern ihre Fitness in altersgemäßer Form.

Gruppengestaltungen und Gemeinschaftspräsentation bieten Möglichkeiten und Anreize zur Kooperation.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen
Gesundheit verbessern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden</p> <p>2.3 Personalkompetenz 1. ein realistisches Selbstbild entwickeln 5. eigene Emotionen und Bedürfnisse [...] wahrnehmen und regulieren</p> <p>2.4 Sozialkompetenz 1. Mitschülerinnen und Mitschüler [...] unterstützen und ihnen [...] helfen 2. wertschätzend miteinander umgehen und andere integrieren 3. bei der Lösung von Konflikten die Interessen und Ziele aller Beteiligten berücksichtigen</p>	<p>(1) turnerische Grundtätigkeiten [...] an unterschiedlichen Geräten [...] und Gerätekombinationen anwenden (2) normgebundene Turnfertigkeiten an verschiedenen Geräten und aus unterschiedlichen Strukturgruppen ausführen [...] (4) den Auf- und Abbau von Turngeräten sachgerecht ausführen (8) in Wagnissituationen verantwortungsbewusst handeln</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Vielfältige Bewegungserfahrungen beim „Springen“ und „Überschlagen“ Sprünge mit dem Minitrampolin: Fußsprünge, Rotationen um die Breitenachse auf den Mattenberg Sprünge mit dem Reutherbrett: Stützsprünge auf schiefe Ebene</p>	<ul style="list-style-type: none"> - offene und gebundene Aufgaben zum „Springen“ - Lernen durch erleichterte Bedingungen - Binnendifferenzierung durch sukzessives Erschweren der Bewegungsfertigkeiten - Thematisierung des Umgangs mit Wagnissituationen. Die Begegnung mit Wagnissituationen ermöglicht Grenzerfahrungen sowie den Umgang mit Gefühlen wie Angst und Überwindung.
	<p>(9) [...] Bewegungsverbindungen umgestalten und [...] präsentieren [...]</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Wir gestalten und bewerten eine Gruppenkür. Aus normungebundenen Elementen wird eine Kür erstellt.</p>	<p style="background-color: #d9ead3; padding: 2px;">LP PG, BTV</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schwerpunkt auf den Aspekten des Übens und des Leistens - Gruppenarbeit - Beobachten lernen - Kriterienkatalog

<p>6. bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren, kooperieren und konkurrieren</p>			<ul style="list-style-type: none"> - Schülerinnen und Schüler wählen das Gerät selbst aus - Verhalten der Zuschauer thematisieren - Videoaufnahmen (-analysen) möglich <p>LP PG, BTV, MB</p>
<p>2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 4. grundlegendes Fachwissen [...] anwenden [...]</p> <p>2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1. [...] verschiedene Sinnrichtungen des Sports erkennen</p> <p>2.3 Personalkompetenz 1. ein realistisches Selbstbild entwickeln 2. [...] kurz- und mittelfristige Ziele ableiten und dafür ausdauernd üben 3. die Bedeutung von Bewegung [...] einschätzen und gesundheitsbewusst handeln 5. eigene Emotionen und Bedürfnisse [...] wahrnehmen und regulieren</p> <p>2.4 Sozialkompetenz 1. Mitschülerinnen und Mitschüler [...] unterstützen und ihnen [...] helfen 4. [...] verantwortungsvoll handeln</p>	<p>3.1.1.6 (1) [...] konditionelle und koordinative Leistungen erbringen (2) [...] Sinnrichtungen erkennen (3) Signale und Reaktionen des eigenen Körpers [...] erkennen und beurteilen (4) ihren Puls messen (5) Vorgänge im Körper [...] beschreiben [...] (6) [...] sportgerechte(r) Kleidung und die Gefahren von Piercing [...]</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Wir verbessern unsere Krafftähigkeiten mittels einer Kletterlandschaft.</p> <p>Stützen, Hangeln, Ziehen an und über Geräte bzw. Gerätekombinationen (Sprossenwand, Kasten, Langbank)</p> <p>Klettern an Tau/Stange/Kletterleiter/Weichbodenmatte</p>	<ul style="list-style-type: none"> - vorwiegend spielerische Arrangements - Muskelgruppen erkennen, die gekräftigt werden (→ Science-Kids.de) - Stationen mit differenzierten Aufgabenstellungen - Aber auch: - Verschiedene Stationen mit offener Aufgabenstellung: selbstständige Lösungen <p>Bei der Integration des Inhaltsbereichs "Fitness entwickeln" geht es schwerpunktmäßig um die Thematisierung der Bedeutung der Kraftausdauer bzw. einer gut entwickelten Rumpfmuskulatur für die Gesundheit.</p> <p>LP PG, VB</p>

Pflichtbereich 3.1.1.4: Bewegen im Wasser

ca. 12 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Ziel des Unterrichts ist es, die Besonderheiten des Bewegens im Wasser experimentierend zu erfahren (Auftrieb, Widerstand, Gleiten) und damit das Wasserbewegungsgefühl als Basis der Schwimmfähigkeit zu entwickeln. Darauf aufbauend erwerben bzw. vertiefen die Schülerinnen und Schüler die grundlegenden Bewegungsabläufe von Schwimmtechniken, um sich flüssig und sicher im Wasser fortzubewegen.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
Das Leisten erfahren und reflektieren

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden</p> <p>2.3 Personalkompetenz 2. [...] kurz- und mittelfristige Ziele ableiten und dafür ausdauernd üben 6. [...] ihre Aufmerksamkeit steuern</p> <p>2.4 Sozialkompetenz 7. [...] unterschiedliche Rollen und Aufgaben übernehmen und reflektieren</p>	<p>(2) eine Schwimmtechnik mit Start und Wende demonstrieren (4) ihre Schwimmtechnik an ausdauerndes beziehungsweise schnelles Schwimmen anpassen (7) einen schwimmspezifischen Organisationsrahmen einhalten (8) Regeln bei Wettbewerben anwenden</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Wir schwimmen schnell und ausdauernd.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kraulschwimmen lernen - Technik 25 Meter Kraulschwimmen in Grobform - Startsprung und Wende demonstrieren - 10 Minuten ohne Unterbrechung schwimmen 	<ul style="list-style-type: none"> - Schwimmtechniken werden durch vielfältige Bewegungsaufgaben, auch unter Verwendung von Materialien, entwickelt und ausgeführt - spielerische Übungen und Wettbewerbe als Gruppen- und Klassenwettkämpfe - weitere spielerische Technikerfahrungen ermöglichen - ausdauernd schwimmen auch mit wechselnden Techniken, spielerische Ausdauerschulung <p style="background-color: #c8e6c9; display: inline-block; padding: 2px;">LP PG</p>

Pflichtbereich 3.1.1.5: Tanzen, Gestalten, Darstellen – nur Klasse 5

Pflichtbereich 3.1.1.6: Fitness entwickeln – integriert

Wahlpflichtbereich 3.1.1.1: Miteinander/gegeneinander kämpfen – nicht gewählt

Wahlpflichtbereich 2: Fahren, Rollen, Gleiten

ca. 6 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Im Vordergrund steht der Erwerb grundlegender Bewegungserfahrungen und Techniken. Durch den Aufbau von Wissen und das Darstellen von Gefahrensituationen wird die verantwortungsbewusste Teilnahme am Straßenverkehr ermöglicht.

Die Schülerinnen und Schüler kreieren Bewegungsaufgaben im Sinne von Wagnissituationen, wählen je nach Können die entsprechenden aus und bewältigen sie. Dies fördert die Entwicklung eines realistischen Selbstbilds.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
 Etwas wagen und verantworten

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>2.1 Bewegungskompetenz 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 3. Bewegungen gestalten und sich durch Bewegung ausdrücken 4. grundlegendes Fachwissen [...] anwenden [...]</p> <p>2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1. [...] verschiedene Sinnrichtungen des Sports erkennen</p> <p>2. 3 Personalkompetenz 1. ein realistisches Selbstbild entwickeln 3. die Bedeutung von Bewegung [...] einschätzen und gesundheitsbewusst handeln 5. eigene Emotionen und Bedürfnisse [...] wahrnehmen und regulieren 6. [...] ihre Aufmerksamkeit steuern</p>	<p>(1) sich [...] sicher fortbewegen und grundlegende Techniken ausführen (z. B. Beschleunigen, Fahrtrichtung ändern, Ausweichen, Bremsen) (2) [...] Sinnrichtungen erkennen (3) Gefahrensituationen [...] für sich und andere erkennen, benennen und einschätzen und vereinbarte Sicherheits- und Ordnungsmaßnahmen einhalten (6) Bewegungsaufgaben allein oder in der Gruppe lösen</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Rasant fahren? – Aber sicher! (Teil 2)</p> <p>Wagnissituationen und deren Bewältigung: Balancieren, Hindernisse bewältigen (z. B. Rampen), Sprünge wagen, Anstiege und Abfahrten bewältigen</p> <p>Kompetenztestaufgaben (Performanz): – Retest Fahrradparcours – Auswählen und absolvieren von Fahrtechniken</p> <p>Reflexionsaufgaben (Feedback): Kann-ich-Karte</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Einschätzen des eigenen Leistungsvermögens – Aufgaben zum Einschätzen der eigenen Technik (z. B. mit Hilfe der Kann-ich-Karte) ⇒ Differenzierungsmöglichkeiten – Performanzsituation: <ul style="list-style-type: none"> ○ Demonstration der eigenen Fahrtechnik, Schüler stellen das Überwinden eigener Rampen etc. vor ○ In Teil 2 des Unterrichtsvorhabens erfolgt mit der sportpädagogischen Perspektive „Etwas wagen und verantworten“ ein Perspektivwechsel. <p style="background-color: #c8e6c9; padding: 5px; text-align: center;">LP BNE, PG, BTV, VB</p>

<p>2.4 Sozialkompetenz</p> <ol style="list-style-type: none">1. Mitschülerinnen und Mitschüler [...] unterstützen und ihnen [...] helfen2. wertschätzend miteinander umgehen und andere integrieren3. bei der Lösung von Konflikten die Interessen und Ziele aller Beteiligten berücksichtigen4. [...] verantwortungsvoll handeln [...]6. bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren, kooperieren und konkurrieren7. in sportlichen Handlungssituationen [...] unterschiedliche Rollen und Aufgaben übernehmen und reflektieren			
--	--	--	--

Verbleibende Freiräume/Schulcurriculum

ca. 19 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Das Schulcurriculum dient einerseits der Übung und Vertiefung, andererseits der verbindlichen Festlegung schulspezifischer Vereinbarungen (z. B. regelmäßige Turniere, besondere Sportarten etc.) in Abhängigkeit von der Lerngruppe und regionalen bzw. örtlichen Gegebenheiten. Eventuell können auch Stunden zur freien Verfügung ausgewiesen werden.

Klasse 5 / Variante 2

Pflichtbereiche 3.1.1.1: Spielen und 3.1.1.6: Fitness entwickeln integriert

ca. 20 Std. + 4 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Im Sinne der *integrativen Sportspielvermittlung* (vergleiche Glossar) werden Gemeinsamkeiten der Sportspiele hervorgehoben.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen
Gesundheit verbessern und Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 4. grundlegendes Fachwissen [...] anwenden [...]</p> <p>2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1. [...] verschiedene Sinnrichtungen des Sports erkennen</p> <p>2.3 Personalkompetenz 5. eigene Emotionen und Bedürfnisse [...] wahrnehmen und regulieren</p> <p>2.4 Sozialkompetenz 6. bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren, kooperieren und konkurrieren</p>	<p>(1) [...] technische und taktische Basisfertigkeiten [...] (2) [...] Bewegungs- und Balltechniken [...] (3) [...] Individual- und gruppentaktische Maßnahmen [...] (5) [...] Sinnrichtungen erkennen (6) grundlegende Handlungen in Angriff und Abwehr nennen und beschreiben (7) Spielregeln in Kleinen Spielen und Spielformen benennen und einhalten (9) einfache Spielleitungsaufgaben übernehmen (10) den Unterschied zwischen fairem und unfairem Verhalten erkennen [...] (11) ihre Emotionen unter Anleitung reflektieren und kontrollieren</p> <p>3.1.1.6 (1) [...] konditionelle und koordinative</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Wir lernen vielseitig und erfolgreich spielen. Kleine Spiele, z. B. Parteiball, Burgball, Wandball, Aufsetzerball, Stangentorball, Ball über die Schnur Technik: Passen, Fangen, Prellen, Schlagwurf, Werfen ohne und mit Zeit- und Gegnerdruck Taktik: Freilaufen, Ball zum Ziel bringen, Lücke erkennen, Verteidigung zwischen Gegner und Ziel, Anbieten, Freilaufen, Angriffssituationen lösen Regeln: Feldbegrenzungen, Ausregel, Arten der Mannschaftsbildung, Einführung des Themas Schiedsrichtertätigkeit</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vermittlung, z. B. durch „Genetisches Lernen“ - Verwendung von unterschiedlichen Spielgeräten - Schülerinnen und Schülern wird die Kontrolle einzelner Regeln übertragen (Arbeitskarte pro Regel) - Thematisierung der Kommunikation (Blickkontakt, Handzeichen, Zuruf etc.) - Thematisierung der Fairness (z. B. heterogene und homogene Gruppen bilden und Emotionen reflektieren)

	<p>Leistungen erbringen (3) Signale und Reaktionen des eigenen Körpers [...] erkennen und beurteilen (6) [...] sportgerechte(r) Kleidung und die Gefahren von Piercing [...]</p>		<p>Bei der Integration des Inhaltsbereichs "Fitness entwickeln" geht es schwerpunktmäßig um die Thematisierung der Bedeutung der Koordination für die Fitness. Zur Koordinationsschulung mit dem Ball bietet sich z. B. ein Koordinationszirkel an. LP PG, BTV, VB</p>
--	--	--	--

Pflichtbereiche 3.1.1.2: Laufen, Springen, Werfen und 3.1.1.6: Fitness entwickeln integriert

ca. 12 Std. + 4 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Der Schwerpunkt liegt auf dem spielerischen, fähigkeitsorientierten und erlebnisintensiven Sammeln und Erweitern von grundlegenden Bewegungserfahrungen (unter Beachtung des Prinzips der Vielseitigkeit und Vielfältigkeit).

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit ihrem Körper und seinen Reaktionen sowie ihrer Fitness auseinander. Sie erfahren und deuten körperliche Anstrengung und Regeneration. Sie verbessern spielerisch ihre Fitness in altersgemäßer Form.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
 Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen
 Das Leisten erfahren und reflektieren
 Gesundheit verbessern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 4. grundlegendes Fachwissen [...] anwenden [...] 2.2 Personalkompetenz 6. [...] ihre Aufmerksamkeit steuern	3.1.1.2 (1) schnell und gewandt laufen [...]	Unterrichtsvorhaben: Um die Wette laufen: schnell, gewandt und rhythmisch Lauftechnik: Ballenlauf, Kniehub, Armeinsatz, Kauerstart, schnell laufen mit Richtungs- und Tempowechseln Sprintspiele und Reaktionsspiele, Staffeln, Risikosprints Kurze Strecken (max. 40m)	– vielfältige Erfahrungen ermöglichen, auch durch die Einbeziehung von Geländeformen (z. B. im Dreibeinlauf, mit Schrittvariationen (Frequenz), über Hindernisse, Slalom) – Kombinationen, z. B. Laufen mit Springen, Laufen mit Werfen (Biathlon) Bei der Integration des Inhaltsbereichs "Fitness entwickeln" geht es schwerpunktmäßig um die Thematisierung der Bedeutung der Koordination für die Fitness. Zur Koordinationsschulung bieten sich verschiedene Laufübungen an (z. B. Lauf-ABC). LP BNE, PG, VB
	3.1.1.6 (1) [...] konditionelle und koordinative Leistungen erbringen (3) Signale und Reaktionen des eigenen Körpers [...] erkennen und beurteilen (6) [...] sportgerechte(r) Kleidung und die Gefahren von Piercing [...]		

	<p>(1) [...] weit und zielgenau werfen</p>	<p>vielfältige Bewegungserfahrungen mit unterschiedlichsten Wurfgeräten. Wurftechnik: 3-Schritt-Anlauf, langer Arm (schleudern) Vielfältig werfen mit Schlagball, Schweifball, Fahrradreifen (schleudern), Medizinball (stoßen), Zonenweitwurf</p>	<p>arten, -aufgaben vielfältige Erfahrungen ermöglichen LP PG</p>
	<p>3.1.1.2 (1) [...] weit und/oder hoch springen [...] 3.1.1.6 (1) [...] konditionelle und koordinative Leistungen erbringen (3) Signale und Reaktionen des eigenen Körpers [...] erkennen und beurteilen (6) [...] sportgerechte(r) Kleidung und die Gefahren von Piercing [...]</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Wir erleben die Vielfalt des Springens: weit, hoch, mehrfach. Sprungtechnik: einbeinig -beidbeinig abspringen, aus dem Anlauf weit springen (Schritttechnik oder Hocktechnik) und/oder hoch springen (Schersprung), Mehrfachsprünge ausführen Einbeinige Sprünge aus dem Anlauf: Hoch-Weitsprung über den Oxer, Additionszonenweitsprung, Watussi-Sprung, Sprunggarten</p>	<p>Vergleich mit turnerischen Sprüngen möglich Bei der Integration des Inhaltsbereichs "Fitness entwickeln" geht es schwerpunktmäßig um die Thematisierung der Bedeutung der Koordination für die Fitness. Zur Koordinationsschulung bieten sich verschiedene Sprungübungen an (z. B. Sprung-ABC). LP PG</p>

Pflichtbereiche 3.1.1.3: Bewegen an Geräten und 3.1.1.6: Fitness entwickeln integriert

ca. 18 Std. + 4 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Ziel des Unterrichts ist es, die Vielfalt der Bewegungsmöglichkeiten im Raum durch Geräte zu erfahren, um so vielfältige und vielseitige Bewegungserfahrungen zu sammeln. Dazu bewegen sich die Inhalte teils näher am Gerätturnen, teils näher am normungebundenen Turnen sowie dem Abenteuerturnen. Gruppengestaltungen und Gemeinschaftspräsentation bieten Möglichkeiten und Anreize zur Kooperation.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen
Gesundheit verbessern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden</p> <p>2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1. [...] verschiedene Sinnrichtungen des Sports erkennen</p> <p>2.3 Personalkompetenz 1. ein realistisches Selbstbild entwickeln 2. [...] kurz- und mittelfristige Ziele ableiten und dafür ausdauernd üben 5. eigene Emotionen und Bedürfnisse [...] wahrnehmen und regulieren</p> <p>2.4 Sozialkompetenz 1. Mitschülerinnen und Mitschüler [...] unterstützen und ihnen [...] helfen</p>	<p>(1) turnerische Grundtätigkeiten [...] an unterschiedlichen Geräten [...] und Gerätekombinationen anwenden (3) einfache akrobatische Figuren [...] ausführen (4) den Auf- und Abbau von Turngeräten sachgerecht ausführen (5) einfache Helferhandlungen ausführen [...] (6) [...] Sinnrichtungen erkennen (7) Maßnahmen des Helfens und Sicherns benennen (8) in Wagnissituationen verantwortungsbewusst handeln (10) gemeinsam [...] eine Gruppenpräsentation nachgestalten und präsentieren</p> <p>3.1.1.6 (1) [...] konditionelle und koordinative Leistungen erbringen</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Wir sammeln Bewegungserfahrungen an Geräten und Gerätekombinationen. Helfergriffe einüben (Klammergriff) Geräte auf- und abbauen Boden: Rollen in Variationen, Handstandvariationen, Rad Schwebebalken/Bänke: Balancieren, Drehen, Aufspringen, einfache Sprünge (z. B. Pferdchensprung) Barren: Hangeln, Schwingen im Stütz, Kehren</p>	<ul style="list-style-type: none"> - offene und gebundene Aufgaben zum „Rollen“ - Lernen durch erleichterte Bedingungen - Binnendifferenzierung durch sukzessives Erschweren der Bewegungsfertigkeiten - Stationenlernen mit differenzierten Aufgaben - „Turnerpass“ mit Stationen und Aufgaben; Buddy-System - Thematisierung von Helfen und Sichern (z. B. Sportgeräteführerschein) <p>Bei der Integration des Inhaltsbereichs "Fitness entwickeln" geht es schwerpunktmäßig um die Thematisierung der Bedeutung der Kraftausdauer bzw. einer gut entwickelten Rumpfmuskulatur für die Fitness und die</p>

<p>2. wertschätzend miteinander umgehen und andere integrieren 4. [...] verantwortungsvoll handeln 6. bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren, kooperieren und konkurrieren</p>	<p>(3) Signale und Reaktionen des eigenen Körpers [...] erkennen und beurteilen (4) ihren Puls messen (5) Vorgänge im Körper [...] beschreiben [...] (6) [...] sportgerechte(r) Kleidung und die Gefahren von Piercing [...]</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Wir erarbeiten eine turnerisch - akrobatische Gemeinschaftspräsentation. Erproben einfacher akrobatischer Elemente (z. B. Flieger) Erproben von Bodenelementen (z. B. Rollen, auf den Händen stehen) Entwicklung einer Gruppenkür</p>	<p>Gesundheit. Für die Entwicklung der Kraftausdauer und der Rumpfkraft bieten sich verschiedene Übungen, z.B. Stützschaukeln am Trapez, Kletterwettbewerbe an Kletterstangen an. LP PG, BTV, VB</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lernaufgaben - Gestaltungsaufgaben - Sicherheitsaspekte beachten - Kriterien für Gemeinschaftspräsentation - Videoaufnahmen (-analysen) möglich <p>LP PG, BTV, MB</p>
---	---	---	---

Pflichtbereich 3.1.1.4: Bewegen im Wasser

ca. 8 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Ziel des Unterrichts ist es, die Besonderheiten des Bewegens im Wasser experimentierend zu erfahren (Auftrieb, Widerstand, Gleiten) und damit das Wasserbewegungsgefühl als Basis der Schwimmfähigkeit zu entwickeln. Darauf aufbauend erwerben bzw. vertiefen die Schülerinnen und Schüler die grundlegenden Bewegungsabläufe von Schwimmtechniken, um sich flüssig und sicher im Wasser fortzubewegen.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
Das Leisten erfahren und reflektieren

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden</p> <p>2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1. [...] verschiedene Sinnrichtungen des Sports erkennen</p> <p>2.4 Sozialkompetenz 1. Mitschülerinnen und Mitschüler [...] unterstützen und ihnen [...] helfen 4. [...] verantwortungsvoll handeln</p>	<p>(1) gleiten und schweben, Delfinsprünge ausführen, springen und tauchen (3) grundlegende Bewegungsabläufe von zwei weiteren Schwimmtechniken ausführen (5) [...] Sinnrichtungen erkennen (6) Bade- und Sicherheitsregeln benennen und anwenden</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Mein Körper im Wasser</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vielfältige Bewegungserfahrungen beim Gleiten, Schweben und Tauchen sammeln (auch mit verschiedenen Geräten und Materialien) - vielfältige Sprünge erproben - Verstehen und Anwenden des Prinzips „Antrieb erzeugen“, „Widerstand vermeiden“ 	<ul style="list-style-type: none"> - grundlegende Erfahrungen aufgreifen, z. B. ins Wasser ausatmen - Prinzip des Gleitens und Wasserfassens, z. B. Tiere imitieren - reflektierter Umgang mit Wagnissituationen - Bade- und Sicherheitsregeln, z. B. als Lernaufgabe <p style="margin-top: 10px;">LP PG F BNT</p>

Pflichtbereich 3.1.1.5: Tanzen, Gestalten, Darstellen

ca. 12 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Ziel des Unterrichts ist es, die Bewegungsvielfalt des eigenen Körpers wahrzunehmen und sich durch freie Bewegung und gymnastische Grundformen im Rhythmus von Musik darzustellen. Gruppengestaltungen und Gemeinschaftspräsentation bieten Möglichkeiten und Anreize zur Kooperation.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Sich körperlich ausdrücken und Bewegungen gestalten
 Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
 Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>2.1 Bewegungskompetenz 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 3. Bewegungen gestalten und sich durch Bewegung ausdrücken</p> <p>2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1. [...] verschiedene Sinnrichtungen des Sports erkennen</p> <p>2.3 Personalkompetenz 2. [...] kurz- und mittelfristige Ziele ableiten und dafür ausdauernd üben 5. eigene Emotionen und Bedürfnisse [...] wahrnehmen und regulieren 6. [...] ihre Aufmerksamkeit steuern</p> <p>2.4 Sozialkompetenz 1. Mitschülerinnen und Mitschüler [...] unterstützen und ihnen [...] helfen</p>	<p>(1) gymnastische Grundformen [...] ausführen (2) [...] Bewegungen [...] zum Rhythmus von Musik umsetzen (4) ausgewählte Merkmale von Bewegungsqualität umsetzen [...] (5) einfache Aufstellungsformen umsetzen (6) [...] Sinnrichtungen erkennen (7) ausgewählte Gestaltungskriterien [...] erkennen und benennen (8) grundlegende Gerätetechniken benennen [...] (9) Merkmale von Bewegungsqualität bei anderen erkennen und benennen [...] (10) gestalterische Bewegungsaufgaben [...] in der Gruppe lösen [...]</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Wir bewegen uns gemeinsam auf Musik. Erarbeiten einer Gruppenchoreografie: Erarbeitung der Grundschritte aus den Grundformen Gehen, Drehen und Hüpfen (z. B. kick ball change) Vorgegebene Variationen: Reihenfolge der Schritte, Aufstellungsform und Raumwege</p>	<p>z. B. Line-Dance</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vermittlung der Grundschritte nach dem Bausteinprinzip - Präsentation im Rahmen schulischer Veranstaltungen (z. B. Tag der offenen Tür) - Videoaufnahmen (-analysen) möglich <p style="background-color: #c8e6c9; display: inline-block; padding: 2px;">LP PG, BTV, MB</p> <p style="background-color: #d62728; color: white; display: inline-block; padding: 2px;">F MUS</p>

<p>2. wertschätzend miteinander umgehen und andere integrieren 3. bei der Lösung von Konflikten die Interessen und Ziele aller Beteiligten berücksichtigen 6. bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren, kooperieren und konkurrieren</p>	<p>(3) einfache Techniken [...] mit verschiedenen Materialien [...] und Geräten [...] ausführen (5) einfache Aufstellungsformen umsetzen (10) gestalterische Bewegungsaufgaben [...] in der Gruppe lösen [...]</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Wir gestalten eine Bewegungsverbinding mit dem Seil. Erlernen verschiedener Grundsprünge und Gestaltung einer Bewegungsverbinding allein und/oder mit anderen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - z. B. Rope Skipping - mit Musikunterstützung - Differenzierung: Sprünge zu zweit in einem Seil oder synchron springen - Videoaufnahmen (-analysen) möglich <p>LP PG, BTV, MB F MUS</p>
---	--	---	---

Pflichtbereich 3.1.1.6: Fitness entwickeln – integriert in andere Inhaltsbereiche

Wahlpflichtbereich 3.1.1.1: Miteinander/gegeneinander kämpfen – nicht gewählt

Wahlpflichtbereich 2: Fahren, Rollen, Gleiten

ca. 6 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Im Vordergrund steht der Erwerb grundlegender Bewegungserfahrungen und Techniken. Durch den Aufbau von Wissen und das Darstellen von Gefahrensituationen wird die verantwortungsbewusste Teilnahme am Straßenverkehr ermöglicht.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>2.1 Bewegungskompetenz 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 3. Bewegungen gestalten und sich durch Bewegung ausdrücken 4. grundlegendes Fachwissen [...] anwenden [...]</p> <p>2.3 Personalkompetenz 1. ein realistisches Selbstbild entwickeln 3. die Bedeutung von Bewegung [...] einschätzen und gesundheitsbewusst handeln 6. [...] ihre Aufmerksamkeit steuern</p> <p>2.4 Sozialkompetenz 1. Mitschülerinnen und Mitschüler [...] unterstützen und ihnen [...] helfen 2. wertschätzend miteinander umgehen und andere integrieren 4. [...] verantwortungsvoll handeln [...] 6. bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren, kooperieren und konkurrieren</p>	<p>(1) sich [...] sicher fortbewegen und grundlegende Techniken ausführen (z. B. Beschleunigen, Fahrtrichtung ändern, Ausweichen, Bremsen) (3) Gefahrensituationen [...] für sich und andere erkennen, benennen und einschätzen und vereinbarte Sicherheits- und Ordnungsmaßnahmen einhalten (4) die Funktion erforderlicher Schutzausrüstung benennen (6) Bewegungsaufgaben allein oder in der Gruppe lösen</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Rasant fahren? – Aber sicher! (Teil 1)</p> <p>Aufgaben zur Feststellung der Lernausgangslage</p> <ul style="list-style-type: none"> – Fahrradparcours, in dem die grundlegenden Techniken benötigt werden – Checkliste zur Sicherheitsausrüstung – Aufgaben zur Einschätzung des eigenen Sicherheitsbedürfnisses <p>Aufgaben zum Kompetenzerwerb Bewegungserfahrung: Präzisionsfahren: Schattenfahren, Synchronfahren, Zielfahren Grundlegende Techniken: Losfahren, Stoppfahren, Kurvenfahren Reflexionsaufgaben (Feedback): Kann-ich-Karte</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Sicherheitscheck am Fahrrad gemäß Checkliste → Film (Landesmedienzentrum LMZ): „Mein Fahrrad – Sicherheitscheck“ → Gib-acht-im-Verkehr.de – ADAC-Fahrradparcours – Einschätzen des eigenen Leistungsvermögens – Aufgaben zum Einschätzen der eigenen Technik (z. B. mit Hilfe der Kann-ich-Karte) ⇒ Differenzierungsmöglichkeiten – Teil 1 des Unterrichtsvorhabens steht unter der sportpädagogischen Perspektive „Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern“. – Videoaufnahmen (-analysen) möglich <p style="background-color: #d9ead3; padding: 2px;">LP BNE, PG, BTV, VB</p>

7. in sportlichen Handlungssituationen [...] unterschiedliche Rollen und Auf- gaben übernehmen und reflektieren			
---	--	--	--

Verbleibende Freiräume/Schulcurriculum

ca. 21 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Das Schulcurriculum dient einerseits der Übung und Vertiefung, andererseits der verbindlichen Festlegung schulspezifischer Vereinbarungen (z. B. regelmäßige Turniere, besondere Sportarten etc.) in Abhängigkeit von der Lerngruppe und regionalen bzw. örtlichen Gegebenheiten. Eventuell können auch Stunden zur freien Verfügung ausgewiesen werden.

Klasse 6 / Variante 2

Pflichtbereich 3.1.1.1: Spielen

ca. 24 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Im Sinne der *integrativen Sportspielvermittlung* (vergleiche Glossar) werden Gemeinsamkeiten der Sportspiele und Besonderheiten der Rückschlagspiele hervorgehoben.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 4. grundlegendes Fachwissen [...] anwenden [...]</p> <p>2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1. [...] verschiedene Sinnrichtungen des Sports erkennen</p> <p>2.3 Personalkompetenz 5. eigene Emotionen und Bedürfnisse [...] wahrnehmen und regulieren</p> <p>2.4 Sozialkompetenz 6. bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren, kooperieren und konkurrieren</p>	<p>1) [...] technische und taktische Basisfertigkeiten [...]</p> <p>(2) [...] Bewegungs- und Balltechniken [...]</p> <p>(3) [...] Individual- und gruppentaktische Maßnahmen [...]</p> <p>(4) Spielsituationen[...] mit individual- und gruppentaktischen Maßnahmen lösen [...]</p> <p>(5) [...] Sinnrichtungen erkennen</p> <p>(6) grundlegende Handlungen in Angriff und Abwehr nennen und beschreiben</p> <p>(7) Spielregeln in Kleinen Spielen und Spielformen benennen und einhalten</p> <p>(8) Spielregeln mit Hilfen variieren</p> <p>(10) den Unterschied zwischen fairem und unfairem Verhalten erkennen [...]</p> <p>(11) ihre Emotionen unter Anleitung reflektieren und kontrollieren</p> <p>(12) Spiele entwickeln [...]</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Rückschlagspiele - Vom Spiel miteinander zum Spiel gegeneinander Vom Ball über die Schnur zum Volleyball 1 mit 1, 1 : 1 bis zum 2 : 2 → Vom miteinander zum gegeneinander Spielen Techniken: Volley spielen Taktik: Lücke erkennen, in die Lücke spielen, zentrale Spielposition, Ball „aus“ gehen lassen</p> <p>Unterrichtsvorhaben: Wir erfinden Spiele. Spiele entwickeln, z. B. durch die Variation von Regeln mit vorgegebenen Hilfen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Schülerinnen und Schüler erkennen den Unterschied zwischen Kooperation und Konkurrenz - jeweils angepasste Feldgröße, Netzhöhe, Art des Ballkontakts - Thematisierung der Notwendigkeit von Kommunikation (z. B. „Ich“ rufen) <p style="background-color: #c8e6c9; display: inline-block; padding: 2px;">LP PG, BTU</p> <ul style="list-style-type: none"> - Thematisierung der Veränderbarkeit von Spielen - Variationen bzgl. Spielgerät, Regeln, Passart etc. - Erstellung einer Spielesammlung <p style="background-color: #c8e6c9; display: inline-block; padding: 2px;">LP BTU</p>

Pflichtbereiche 3.1.1.2: Laufen, Springen, Werfen und 3.1.1.6: Fitness entwickeln integriert

ca. 18 Std. + 4 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Der Schwerpunkt liegt auf dem spielerischen, fähigkeitsorientierten und erlebnisintensiven Sammeln und Erweitern von grundlegenden Bewegungserfahrungen (unter Beachtung des Prinzips der Vielseitigkeit und Vielfältigkeit).

Sportpädagogische Perspektiven z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
 Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen
 Das Leisten erfahren und reflektieren
 Gesundheit verbessern und Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 4. grundlegendes Fachwissen [...] anwenden [...]	(6) Inhalte und Regeln eines Wettbewerbs entwickeln [...]	Unterrichtsvorhaben: Einen Wettkampf „Laufen – Springen – Werfen“ entwickeln und durchführen. z. B. Dreikampf aus Weitsprung (Schrittweitsprung), Ballwurf (aus 3er-Anlauf) und 50m-Sprint (aus dem Hochstart)	→ Bundesjugendspiele.de → Handbuch → Wettbewerb Leichtathletik LP PG
	2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1. [...] verschiedene Sinnrichtungen des Sports erkennen 2.3 Personalkompetenz 1. ein realistisches Selbstbild entwickeln 2. [...] kurz- und mittelfristige Ziele ableiten und dafür ausdauernd üben 4. [...] Auswirkungen ihres Bewegungshandelns [...] wahrnehmen und verstehen	(2) 20 Minuten ohne Unterbrechung laufen 3.1.1.6 (1) [...] konditionelle und koordinative Leistungen erbringen (2) [...] Sinnrichtungen erkennen (3) Signale und Reaktionen des eigenen Körpers [...] erkennen und beurteilen (4) ihren Puls messen (5) Vorgänge im Körper [...] beschreiben [...] (6) [...] sportgerechte(r) Kleidung und	Unterrichtsvorhaben: Vorbereitung und Durchführung eines 20min-Laufes Laufen im Gelände, Zeitschätzläufe, Läufe zur Entwicklung des Tempogefühls

<p>2.4 Sozialkompetenz 1. Mitschülerinnen und Mitschüler [...] unterstützen und ihnen [...] helfen 2. wertschätzend miteinander umgehen und andere integrieren 3. bei der Lösung von Konflikten die Interessen und Ziele aller Beteiligten berücksichtigen 4. [...] verantwortungsvoll handeln 7. [...] unterschiedliche Rollen und Aufgaben übernehmen und reflektieren</p>	<p>die Gefahren von Piercing [...]</p>		<p>punktmäßig um die Thematisierung der Bedeutung der Ausdauer für die Fitness und Gesundheit sowie Wohlbefinden. LP PG, VB</p>
	<p>(1) schnell und gewandt laufen, weit und/oder hoch springen [...] (4) die eigene Leistungsentwicklung erkennen und benennen (5) eigene Bewegungen wahrnehmen</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Wir überlaufen/überspringen Hindernisse möglichst schnell. Gewandt und rhythmisiert laufen Hindernisbahn mit selbstgewählten Abständen der Hindernisse überlaufen</p>	<p>z. B. Beobachtungskarten, Videoanalyse der Lauftechnik LP PG, MB</p>

Pflichtbereiche 3.1.1.3: Bewegen an Geräten und 3.1.1.6: Fitness entwickeln integriert

ca. 18 Std. + 2 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Ziel des Unterrichts ist es, die Vielfalt der Bewegungsmöglichkeiten im Raum durch Geräte zu erfahren, um so vielfältige und vielseitige Bewegungserfahrungen zu sammeln. Dazu bewegen sich die Inhalte teils näher am Gerätturnen, teils näher am normungebundenen Turnen sowie dem Abenteuerturnen. Sie verbessern ihre Fitness in altersgemäßer Form.

Gruppengestaltungen und Gemeinschaftspräsentation bieten Möglichkeiten und Anreize zur Kooperation.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen
Gesundheit verbessern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden</p> <p>2.3 Personalkompetenz 1. ein realistisches Selbstbild entwickeln 5. eigene Emotionen und Bedürfnisse [...] wahrnehmen und regulieren</p> <p>2.4 Sozialkompetenz 1. Mitschülerinnen und Mitschüler [...] unterstützen und ihnen [...] helfen 2. wertschätzend miteinander umgehen und andere integrieren 3. bei der Lösung von Konflikten die Interessen und Ziele aller Beteiligten berücksichtigen</p>	<p>(1) turnerische Grundtätigkeiten [...] an unterschiedlichen Geräten [...] und Gerätekombinationen anwenden (2) normgebundene Turnfertigkeiten an verschiedenen Geräten und aus unterschiedlichen Strukturgruppen ausführen [...] (4) den Auf- und Abbau von Turngeräten sachgerecht ausführen (8) in Wagnissituationen verantwortungsbewusst handeln</p> <p>3.1.1.6 (1) [...] konditionelle und koordinative Leistungen erbringen</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Vielfältige Bewegungserfahrungen beim „Springen“ und „Überschlagen“ Sprünge mit dem Minitrampolin: Fußsprünge, Rotationen um die Breitenachse auf den Mattenberg Sprünge mit dem Reutherbrett: Stützsprünge auf schiefe Ebene</p>	<ul style="list-style-type: none"> - offene und gebundene Aufgaben zum „Springen“ - Lernen durch erleichterte Bedingungen - Binnendifferenzierung durch sukzessives Erschweren der Bewegungsfertigkeiten - Thematisierung des Umgangs mit Wagnissituationen. Die Begegnung mit Wagnissituationen ermöglicht Grenzerfahrungen sowie den Umgang mit Gefühlen wie Angst und Überwindung. <p>Bei der Integration des Inhaltsbereichs "Fitness entwickeln" geht es schwerpunktmäßig um die Thematisierung der Bedeutung der Koordination für die Fitness. Für die Koordinations-schulung bietet sich hier das Springen</p>

<p>6. bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren, kooperieren und konkurrieren</p>	<p>(9) [...] Bewegungsverbindungen umgestalten und [...] präsentieren [...]</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Wir gestalten und bewerten eine Gruppenkür. Aus normgebundenen Elementen wird eine Kür erstellt.</p>	<p>mit dem Minitrampolin an. LP PG, BTV</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schwerpunkt auf den Aspekten des Übens und des Leistens - Gruppenarbeit - Beobachten lernen - Kriterienkatalog - Schülerinnen und Schüler wählen das Gerät selbst aus - Verhalten der Zuschauer thematisieren - Videoaufnahmen (-analysen) möglich <p>LP PG, BTV, MB</p>
---	---	---	--

Pflichtbereich 3.1.1.4: Bewegen im Wasser

ca. 12 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Ziel des Unterrichts ist es, die Besonderheiten des Bewegens im Wasser experimentierend zu erfahren (Auftrieb, Widerstand, Gleiten) und damit das Wasserbewegungsgefühl als Basis der Schwimmfähigkeit zu entwickeln. Darauf aufbauend erwerben bzw. vertiefen die Schülerinnen und Schüler die grundlegenden Bewegungsabläufe von Schwimmtechniken, um sich flüssig und sicher im Wasser fortzubewegen.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
Das Leisten erfahren und reflektieren

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden</p> <p>2.3 Personalkompetenz 2. [...] kurz- und mittelfristige Ziele ableiten und dafür ausdauernd üben 6. [...] ihre Aufmerksamkeit steuern</p> <p>2.4 Sozialkompetenz 7. [...] unterschiedliche Rollen und Aufgaben übernehmen und reflektieren</p>	<p>(2) eine Schwimmtechnik mit Start und Wende demonstrieren (4) ihre Schwimmtechnik an ausdauerndes beziehungsweise schnelles Schwimmen anpassen (7) einen schwimmspezifischen Organisationsrahmen einhalten (8) Regeln bei Wettbewerben anwenden</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Wir schwimmen schnell und ausdauernd.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kraulschwimmen lernen - Technik 25 Meter Kraulschwimmen in Grobform - Startsprung und Wende demonstrieren - 10 Minuten ohne Unterbrechung schwimmen 	<ul style="list-style-type: none"> - Schwimmtechniken werden durch vielfältige Bewegungsaufgaben, auch unter Verwendung von Materialien, entwickelt und ausgeführt - spielerische Übungen und Wettbewerbe als Gruppen- und Klassenwettkämpfe - weitere spielerische Technikerfahrungen ermöglichen - ausdauernd schwimmen auch mit wechselnden Techniken, spielerische Ausdauerschulung <p style="background-color: #c8e6c9; display: inline-block; padding: 2px;">LP PG</p>

Pflichtbereich 3.1.1.5: Tanzen, Gestalten, Darstellen – nur Klasse 5

Pflichtbereich 3.1.1.6: Fitness entwickeln – integriert in andere Inhaltsbereiche

Wahlpflichtbereich 3.1.1.1: Miteinander/gegeneinander kämpfen – nicht gewählt

Wahlpflichtbereich 2: Fahren, Rollen, Gleiten

ca. 6 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Im Vordergrund steht der Erwerb grundlegender Bewegungserfahrungen und Techniken. Durch den Aufbau von Wissen und das Darstellen von Gefahrensituationen wird die verantwortungsbewusste Teilnahme am Straßenverkehr ermöglicht.

Die Schülerinnen und Schüler kreieren Bewegungsaufgaben im Sinne von Wagnissituationen, wählen je nach Können die entsprechenden aus und bewältigen sie. Dies fördert die Entwicklung eines realistischen Selbstbilds.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
 Etwas wagen und verantworten

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>2.1 Bewegungskompetenz 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 3. Bewegungen gestalten und sich durch Bewegung ausdrücken 4. grundlegendes Fachwissen [...] anwenden [...]</p> <p>2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1. [...] verschiedene Sinnrichtungen des Sports erkennen</p> <p>2. 3 Personalkompetenz 1. ein realistisches Selbstbild entwickeln 3. die Bedeutung von Bewegung [...] einschätzen und gesundheitsbewusst handeln 5. eigene Emotionen und Bedürfnisse [...] wahrnehmen und regulieren</p>	<p>(1) sich [...] sicher fortbewegen und grundlegende Techniken ausführen (z. B. Beschleunigen, Fahrtrichtung ändern, Ausweichen, Bremsen) (2) [...] Sinnrichtungen erkennen (3) Gefahrensituationen [...] für sich und andere erkennen, benennen und einschätzen und vereinbarte Sicherheits- und Ordnungsmaßnahmen einhalten (6) Bewegungsaufgaben allein oder in der Gruppe lösen</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Rasant fahren? – Aber sicher! (Teil 2)</p> <p>Wagnissituationen und deren Bewältigung: Balancieren, Hindernisse bewältigen (z. B. Rampen), Sprünge wagen, Anstiege und Abfahrten bewältigen</p> <p>Kompetenztestaufgaben (Performanz):</p> <ul style="list-style-type: none"> – Retest Fahrradparcours – Auswählen und absolvieren von Fahrtechniken <p>Reflexionsaufgaben (Feedback): Kann-ich-Karte</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Einschätzen des eigenen Leistungsvermögens – Aufgaben zum Einschätzen der eigenen Technik (z. B. mit Hilfe der Kann-ich-Karte) ⇒ Differenzierungsmöglichkeiten – Performanzsituation: <ul style="list-style-type: none"> ○ Demonstration der eigenen Fahrtechnik, Schüler stellen das Überwinden eigener Rampen etc. vor ○ In Teil 2 des Unterrichtsvorhabens erfolgt mit der sportpädagogischen Perspektive „Etwas wagen und verantworten“ ein Perspektivwechsel. <p style="background-color: #c8e6c9; padding: 2px;">LP BNE, PG, BTV, VB</p>

<p>6. [...] ihre Aufmerksamkeit steuern</p> <p>2.4 Sozialkompetenz</p> <p>1. Mitschülerinnen und Mitschüler [...] unterstützen und ihnen [...] helfen</p> <p>2. wertschätzend miteinander umgehen und andere integrieren</p> <p>3. bei der Lösung von Konflikten die Interessen und Ziele aller Beteiligten berücksichtigen</p> <p>4. [...] verantwortungsvoll handeln [...]</p> <p>6. bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren, kooperieren und konkurrieren</p> <p>7. in sportlichen Handlungssituationen [...] unterschiedliche Rollen und Aufgaben übernehmen und reflektieren</p>			
--	--	--	--

Verbleibende Freiräume/Schulcurriculum

ca. 19 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Das Schulcurriculum dient einerseits der Übung und Vertiefung, andererseits der verbindlichen Festlegung schulspezifischer Vereinbarungen (z. B. regelmäßige Turniere, besondere Sportarten etc.) in Abhängigkeit von der Lerngruppe und regionalen bzw. örtlichen Gegebenheiten. Eventuell können auch Stunden zur freien Verfügung ausgewiesen werden.