



**Schulinterner Lehrplan zum Kernlehrplan für die Sekundarstufe I
am Kreisgymnasium Halle (Westfalen)**

Sport

Jg.-stufe → U – Woche ↓	5	6	7	8	9
	4 (160 Std.)	4 (160 Std.)	2 (80 Std.)	3 (120 Std.)	2 (80 Std.)
1	BF 2.1 (12 Std.)	BF 7.3 (6 Std.)	BF 4.5	BF 3.6 (10 Std.)	BF 7.9 (12 Std.)
2	A E	A E Tischtennis	(10 Std.)	D E	A D
3					Badminton
4	BF 3.1 (6 Std.)	BF 3.4 (8 Std.)	A C		
5	A B	A D F		BF 7.7 (12 Std.)	
6	BF 3.2 (6 Std.)		BF 4.6	D E	
7	A B	Freiraum (12 Std.)	(10 Std.)	Volleyball	
8	BF 7.1 (10 Std.)				BF 3.8 (10 Std.)
9	A E Handball				A D F
10	Freiraum Wurf- spiele (7 Std.)	BF 1.2 (6 Std.)	D F	BF 6.4 (10 Std.)	
11		A F		A B	
12	BF 6.1 (10 Std.)	BF 7.4 (10 Std.)	BF 4.7	Freiraum (6 Std.)	BF 1.6 (6 Std.)
13	A B	D E Handball	(6 Std.)	Tischtennis	A D F
14	Freiraum (3 Std.)	BF 8.1 (12 Std.) C	D F	BF 1.5 (6 Std.)	
15	BF 5.1 (12 Std.)		BF 4.8	A F	
16	A B		(6 Std.)		Freiraum (2 Std.)
17		BF 6.2 (12 Std.)	A F	BF 5.3 (10 Std.)	
18	BF 9.1 (10 Std.)	A B		A F	BF 6.5 (10 Std.)
19	A E		BF 1.4 (8 Std.)		B
20	Freiraum (4 Std.)	Freiraum (8 Std.)	A F	Freiraum (6 Std.)	
21	BF 4.1	BF 7.2	BF 2.2 (8 Std.)	BF 7.6 (10 Std.)	BF 5.5 (10 Std.)
22	(8 Std.)	(10 Std.)	A E F	D E	A C
23	A F	A E Fußball		Basketball	
24			BF 5.2 (14 Std.)		
25			A C		
26	BF 4.2			BF 5.4 (10 Std.)	
27	(6 Std.)	BF 1.1 (5		A B	BF 7.10 (6 Std.)
28	A	Std.)	BF 7.5 (14 Std.)		D E
29		A	A E Basketball	Freiraum (7 Std.)	Volleyball
30	BF 4.3	Freiraum (6 Std.)			
31	(10 Std.)		Freiraum (12 Std.)	BF 9.2 (6 Std.)	Freiraum (6 Std.)
32	A			A E	Volleyball
33		BF 3.3 (8			
34		Std.)	BF 1.3 (8 Std.)	BF 7.8 (9 Std.)	BF 2.4 (8 Std.)
35	BF 4.4	A B	A D	D E Basketball	A E
36	(10 Std.)				
37	A C	Freiraum Wurf- spiele (11 Std.)	BF 3.5 (12 Std.)	BF 8.2 (8 Std.) C	
38			A C D		Freiraum (10 Std.)
39	Freiraum (6 Std.)				Basketball
40		Freiraum (12 Std.)	Freiraum (8 Std.)	Freiraum (8 Std.)	
			Badminton	Volleyball	

1.	Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (6 UV - 39 Std.)
2.	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (4 UV - 36 Std.)
3.	Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik (8 UV - 70 Std.)
4.	Bewegen im Wasser - Schwimmen (8 UV - 66 Std.)
5.	Bewegen an Geräten - Turnen (5 UV - 56 Std.)
6.	Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/ Tanz, Bewegungskünste (5 UV - 52 Std.)
7.	Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele (10 UV - 99 Std.)
8.	Gleiten, Fahren, Rollen - Rollsport, Bootssport, Wintersport (2 UV - 20 Std.)
9.	Ringern und Kämpfen - Zweikampfsport (2 UV - 16 Std.)

BF 1 - Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (39 Std.)

Jahrgangsstufen 5/6

11. Sich zusammen anstrengen und Spaß haben – bewegungsintensive Lauf- und Staffelspiele spielen, Belastungssituationen erkennen und verstehen
17. Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten – allgemeines Aufwärmen funktionsgerecht und strukturiert durchführen
24. Wo sind meine persönlichen konditionellen Stärken? - Stärken und Schwächen psycho-physischer Leistungsfähigkeit erkennen, langfristig verbessern sowie Entspannung lernen

Jahrgangsstufen 7 - 9

30. Sport ist so vielseitig! – sich durch sachgerechtes Aufwärmen auf verschiedene Anforderungen vorbereiten
37. Wie entspanne ich mich? – eine komplexe Entspannungstechnik lernen
46. Verbesserung der allgemeinen Fitness

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Jahrgangsstufen 5 und 6												
11	1.1	A D	5	2			1, 2			1		
17	1.2	A F	6	1	1		1					1
24	1.3	A D	8	2, 3		1	1, 2			1		
Jahrgangsstufen 7 - 9												
28	1.4	A F	8	1, 2	1, 2		1, 2					1
37	1.5	ADF	6	2	2	1, 2	1, 2			1, 2		2
46	1.6	D F	6	2	2	2				1,2,3		2

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; PP = Pädagogische Perspektiven; Std. = Stunden; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a – f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

Bewegungsfeld 2: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (36 Std.)

Jahrgangsstufen 5/6

1. Welche (Pausen-)Spiele machen am meisten Spaß? - verschiedene Spielideen kriteriengeleitet einschätzen, Regeln sinnvoll variieren und Lieblingsspiele (er-)finden

21. Systematisch und strukturiert spielen lernen - grundlegende Spielfertigkeiten und -fähigkeit in Kleinen Spielen anwenden

Jahrgangsstufen 7 – 9

33. In Rückschlag-Situationen mit unterschiedlichem Material und Regelwerk spielen

50. Spiele selbst organisieren – Streetball und kleine Turniere

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Jahrgangsstufen 5 und 6:												
1	2.1	E F	12	1, 2	1						1, 2, 3	1
21	2.2	AEF	10	1, 2	1	1	1, 3				1, 2	1
Jahrgangsstufen 7-9:												
33	2.3	A E	8	1, 2	1, 2		1				1, 2, 3	
50	2.4	E	8	2	1	1					1, 2, 3, 4	

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; PP = Pädagogische Perspektiven; Std. = Stunden; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a – f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

Bewegungsfeld 3: Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik (70 Std.)

Jahrgangsstufen 5/6

2. Laufen über Stock und Stein – Laufen in seiner Vielfalt anwenden
3. Große Sprünge machen – Springen in seiner Vielfalt anwenden
13. Weitwerfen ... gar nicht so schwer – wie weites Werfen gelingen kann
16. Ganz schön aus der Puste!? – mit Freude ohne Unterbrechung ausdauernd laufen können
25. Höher, schneller, weiter – einen leichtathletischen Wettkampf individuell vorbereiten und gemeinsam durchführen

Jahrgangsstufen 7 – 9

34. Wir messen uns in einem selbst zusammengestellten Wettkampf – einen leichtathletischen Mannschaftswettkampf planen, durchführen und auswerten
39. Das hab ich noch nie gemacht! – Hochsprung oder Kugelstoß oder Hürdenlauf als neue Herausforderung annehmen
45. Fit und gesund! – ausdauerndes Laufen systematisch verbessern

	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Jahrgangsstufen 5 und 6:												
2	3.1	A B	6	1, 2	1, 2	1	1, 2	1				
3	3.2	A B	6	1, 2	1, 2	2	1, 3	1, 2				
13	3.3	A B	8	1, 2	1, 2	2	1, 3	1, 2				
16	3.4	ADF	8	3	1, 2	1	1			1, 2, 3		2
25	3.5	ACD	12	4	1, 2	2	1		1, 2, 3	3		
Jahrgangsstufen 7 - 9:												
34	3.6	D E	10	1, 4	1, 2	1				1, 2, 3	4	
39	3.7	A	10	1, 2	2		1, 2, 3					
45	3.8	ADF	10	3	2	1	1			1, 2		2, 3

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; PP = Pädagogische Perspektiven; Std. = Stunden; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a – f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

Bewegungsfeld 4: Bewegen im Wasser – Schwimmen (66 Std.)

Jahrgangsstufen 5/6

8. Grundlegende Erfahrungen zur Wasserbewältigung als Voraussetzung für sicheres Schwimmen nutzen
10. Vom Bauch auf den Rücken – beim Erlernen des Rückenschwimmens die eigene Wassersicherheit verbessern
12. Kraulschwimmen – Erlernen einer weiteren Wechselzugtechnik
14. Wasserspringen ohne Angst und Übermut! – durch vielfältige Sprünge seine Grenzen ausloten

Jahrgangsstufen 7 – 9

26. Tauchen! – sich unter Wasser orientieren und zunehmend sicher bewegen
27. Fit und leistungsstark – in einer selbst gewählten Schwimmtechnik ausdauernd schwimmen können
28. Das eigene Schwimmtraining individuell gestalten – sich Ausdauerziele setzen und diese beharrlich verfolgen.
29. Sich selbst retten können – Gefahren im Wasser sicher begegnen

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Jahrgangsstufen 5 und 6:												
8	4.1	A F	8	1	1		1, 2, 3					1
10	4.2	A	6	1, 2	1		1, 2, 3					
12	4.3	A	10	1,2	1	1	1,2,3					
14	4.4	A C	10	4	1,2	1	1		1, 2, 3			
Jahrgangsstufen 7 - 9												
26	4.5	A,C	10	1,4	1	1	1,3		2,3			
27	4.6	D F	10	3		1				1, 2, 3		2, 3
28	4.7	A F	6	1,2,3	1	1				1,2		2, 3
29	4.8	A F	6	4		1	1					1,2,3

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; PP = Pädagogische Perspektiven; Std. = Stunden; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a – f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

Bewegungsfeld 5: Bewegen an Geräten – Turnen (56 Std.)

Jahrgangsstufen 5/6

6. Rolle, Handstand, Rad – grundlegende Bewegungsfertigkeiten am Boden für die Gestaltung einer Kür nutzen
22. Schwingen, Stützen und Springen – an unterschiedlichen Turngeräten sicher turnen

Jahrgangsstufen 7 - 9

38. Mit Sicherheit! - Felgbewegungen an Reck oder Barren sachgerecht und situationsbezogen mit Sicherheits- und Hilfestellung turnen
40. Akrobatische Kunststücke - eine Gruppengestaltung erarbeiten, präsentieren und bewerten
48. Le Parkour – Hindernisse kreativ, schnell und sicher überwinden

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Jahrgangsstufen 5 und 6:												
6	5.1	A B	12	1, 2, 3	1, 2	1	1, 3	1				
22	5.2	A C	14	1, 2, 4	1, 2		1, 2		2, 3			
Jahrgangsstufen 7-9:												
38	5.3	A F	10	1, 2, 4	1, 3		1, 2, 3					1
40	5.4	A B	10	3	1, 2, 3	2	1, 2, 3	1, 2				
48	5.5	A C	10	2	2, 3	1	1, 2		1, 2, 3			

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; PP = Pädagogische Perspektiven; Std. = Stunden; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a – f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

Bewegungsfeld 6: Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/ Tanz, Bewegungskünste (52 Std.)

Jahrgangsstufen 5/6

5. Gymnastisches Laufen, Hüpfen und Springen – einfache technisch-koordinative Grundformen für eine ästhetisch-gestalterische Präsentation nutzen
20. „Move your Body!“ – gemeinsam Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen

Jahrgangsstufen 7 - 9

32. „Zirkuskünste“ – wir nutzen Zirkusmaterialien/-geräte für eine kunstvolle Präsentation
36. Stepp–Aerobic – eine in Gruppen erarbeitete Choreographie präsentieren und bewerten
47. „Fit in Form“ – tänzerische und gymnastische Elemente für eine Fitness-Gymnastik nutzen

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Jahrgangsstufen 5 und 6:												
5	6.1	A B	10	1, 2	1, 2	1	1, 2	1, 2				
20	6.2	A B	12	1, 2, 3	1, 2	1	1	3				3
Jahrgangsstufen 7-9:												
32	6.3	A B	10	1, 3	1	1	1, 3	1, 3				
36	6.4	B F	10	1, 2, 3	1	1, 2		1				2
47	6.5	B F	10	1, 2, 4	1	1		1, 2				2, 3

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; PP = Pädagogische Perspektiven; Std. = Stunden; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a – f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

Bewegungsfeld 7: Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele (99 Std.)

Jahrgangsstufen 5/6

4. Ich kann im Team mit- und gegeneinander Handball spielen! – einfache Situationen im Handball wahrnehmen und kleine Aufgaben taktische sicher und regelgeleitet bewältigen
9. Ich kann im Team mit – und gegeneinander Fußball spielen! – einfache Situationen im Fußball wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln
15. Mit dem Partner mit- und gegeneinander Tischtennis spielen! – einfache Aufgaben im Tischtennis sicher und regelgerecht bewältigen
18. Gegeneinander Handball spielen und gewinnen wollen! – Handball regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen
23. Ich kann im Team mit – und gegeneinander Minibasketball spielen! – einfache Aufgaben im Basketball sicher und regelgeleitet bewältigen

Jahrgangsstufen 7 – 9

31. Wir organisieren ein Basketballturnier und wollen das Turnier erfolgreich bestreiten! – Verbesserung der basketballspezifischen Spielfähigkeit im Basketball
35. Wir können in Kleingruppen mit- und gegeneinander Volleyball spielen! – einfache Aufgaben im Volleyball in Spielen auf dem Kleinfeld (2:2, 3:3) taktisch sicher und regelgerecht bewältigen
42. Basketball spielen und gewinnen wollen – Basketball regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen
44. Wir spielen kein Federball, sondern Badminton! – Spielsituationen im Badminton wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv bewältigen
49. Wir planen ein Volleyballturnier auf dem Kleinfeld für unsere Klasse und erproben es! – ein Volleyballturnier organisieren, erproben und evaluieren

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Jahrgangsstufen 5 und 6:												
4	7.1	A E	10	1, 2, 3			1, 2				1, 3	
9	7.2	A E	10	1, 2, 3		1	2				1, 2, 3	
15	7.3	A E	6	1, 2, 3			1, 2, 3				1, 3	
18	7.4	D E	10	1, 4	1, 2	1				1, 2	1, 3, 4	
23	7.5	A E	14	1, 2, 3		1	1, 2, 3				1, 3	
Jahrgangsstufen 7-9												
31	7.6	D E	10	1, 3	2, 3					1, 2	1, 2	
35	7.7	D E	12	1, 3	3					1	1, 2, 3	
42	7.8	D E	9	1, 2	1, 3	1, 2				1, 2	1, 3	
44	7.9	A D	12	1, 2	1	2	2, 3			1		
49	7.10	D E	6	1, 3	3	1				1, 2, 3	4	

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; PP = Pädagogische Perspektiven; Std. = Stunden; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a – f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

Bewegungsfeld 8: Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport (20 Std.)

Jahrgangsstufen 5/6

19. „Let’s surf!“ Wir erlernen das sichere Fahren auf dem Waveboard

Jahrgangsstufen 7 – 9

43. „Gleiten mal anders!“ Kleine Spiele auf dem Waveboard entwickeln, erproben und analysieren

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Jahrgangsstufen 5 und 6:												
19	8.1	ACF	12	1,2	1	1	1		1,2			1
Jahrgangsstufen 5-7:												
30	8.2		8	1,2	1	1					1,2,3	1

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; PP = Pädagogische Perspektiven; Std. = Stunden; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a – f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

Bewegungsfeld 9: Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport (16 Std.)

Jahrgangsstufen 5/6

7. Fairness bei Gruppen-/Partnerkämpfen – Körperkontakt in Zweikampfsituationen spielerisch und fair lösen

Jahrgangsstufen 7 - 9

41. Festhalten und Befreien – Lösungen für (Boden-)Zweikampfsituationen gemeinsam entwickeln und für den kontrollierten Kampf nutzen

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Ende Jahrgangsstufe 6												
7	9.1	A E	10	1, 2	1, 2	1	1				1, 3	
Ende Jahrgangsstufe 9												
41	9.2	A E	6	1	1	2	1				1, 4	

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; PP = Pädagogische Perspektiven; Std. = Stunden; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a – f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

Übersicht Inhaltsfelder

	Inhaltsfelder	Inhaltliche Schwerpunkte
a	Bewegungsstruktur und Bewegungslernen a 1, a 2, a 3	<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung und Körpererfahrung • Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen • Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens
b	Bewegungsgestaltung b 1, b 2, b 3	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch) • Variationen von Bewegung (u.a. räumlich, zeitlich, dynamisch) • Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und -objekte
c	Wagnis und Verantwortung c 1, c 2, c 3	<ul style="list-style-type: none"> • Spannung und Risiko • Emotionen (u.a. Freude, Frustration, Angst) • Handlungssteuerung (u.a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder -minderung)
d	Leistung d 1, d 2, d 3	<ul style="list-style-type: none"> • Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) • Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche) • differenziertes Leistungsverständnis (z.B. relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und -bewertung)
e	Kooperation und Konkurrenz e 1, e 2, e 3, e 4	<ul style="list-style-type: none"> • 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).
f	Gesundheit f 1, f 2, f 3	<ul style="list-style-type: none"> • Unfall- und Verletzungsprophylaxe • grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens • unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive

Übersicht über Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern

Kompetenzerwartungen im BF 1: „Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen“		
Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • sich sachgerecht allgemein aufwärmen und grundlegende funktionsgymnastische Übungen ausführen sowie die Intensität des Aufwärmprozesses an der eigenen Körperreaktion wahrnehmen und steuern. (6 BWK 1.1) • in sportbezogenen Anforderungssituationen psychophysische Leistungsfähigkeit (z. B. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit, Koordination, Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in Spiel-, Leistungs- und Kooperationsformen nachweisen und grundlegend beschreiben. (6 BWK 1.2) • eine grundlegende Entspannungstechnik (z. B. Phantasiereise) angeleitet ausführen sowie den Aufbau und die Funktion beschreiben. (6 BWK 1.3) 	<ul style="list-style-type: none"> • sich selbstständig funktional – allgemein und sportartspezifisch – aufwärmen und entsprechende Prozesse funktionsgerecht planen. (9 BWK 1.1) • ausgewählte Faktoren psychophysischer Leistungsfähigkeit (u. a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen weiterentwickeln und dies in sportbezogenen Anforderungssituationen – auch unter Druckbedingungen – zeigen. (9 BWK 1.2) • eine komplexere Entspannungstechnik (z. B. progressive Muskelentspannung) ausführen und deren Funktion und Aufbau beschreiben. (9 BWK 1.3)
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • allgemeine Aufwärmprinzipien allein und in der Gruppe anwenden. (6 MK 1.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • einen Aufwärmprozess nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten. (9 MK 1.1) • grundlegende Methoden zur Verbesserung psychophysischer 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. (9 MK 1.2)
Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen einschätzen und anhand ausgewählter vorgegebener Kriterien ansatzweise – auch mit Blick auf Eigenverantwortung – beurteilen. (6 UK 1.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen – auch unter dem Aspekt der Eigenverantwortung – beurteilen. (9 UK 1.1) • gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Körperideale und Verhaltensweisen beurteilen. (9 UK 1.2)

Kompetenzerwartungen im BF 2: „Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen“		
Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden. (6 BWK 2.1) • kleine Spiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele – auch eigenverantwortlich – fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Kriterien benennen und erläutern. (6 BWK 2.2) • kleine Spiele gemäß vorgegebener Spielideen und Regeln – orientiert an Raum, Zeit, Spielerinnen und Spielern sowie am Spielmaterial – selbstständig spielen und situationsbezogen an veränderte Rahmenbedingungen anpassen. (6 BWK 2.3) 	<ul style="list-style-type: none"> • spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden. (9 BWK 2.1) • in unterschiedlichen Spielen mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln. (9 BWK 2.2) • Spiele aus anderen Kulturen vor dem jeweiligen kulturellen Hintergrund einordnen und spielen. (9 BWK 2.3)
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • einfache Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern. (6 MK 2.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern. (9 MK 2.1)
Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten. (6 UK 2.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsspiele – auch aus anderen Kulturen – hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele beurteilen. (UK 2.1)

Kompetenzerwartungen im BF 3: „Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik“

Kompetenzbereiche	<i>Kompetenzerwartungen Ende 6</i>	Kompetenzerwartungen Ende 9
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf-, Sprung- und Wurf-ABC) der leichtathletischen Disziplinen ausführen sowie für das Aufwärmen nutzen. (6 BWK 3.1) leichtathletische Disziplinen (u.a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigniveau individuell oder teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen. (6 BWK 3.2) beim Laufen eine Mittelzeitausdauerleistung (MZA I bis zu 10 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen sowie grundlegend körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen beschreiben. (6 BWK 3.3) einen leichtathletischen Dreikampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens durchführen. (6 BWK 3.4) 	<ul style="list-style-type: none"> leichtathletische Disziplinen (Lauf, Sprung, Wurf oder Stoß) auf erweitertem technisch-koordinativen Fertigniveau ausführen und grundlegende Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten in ihrer Funktion erläutern. (9 BWK 3.1) eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z. B. Hochsprung, Kugelstoßen) in der Grobform ausführen. (9 BWK 3.2) beim Laufen eine Langzeitausdauerleistung (LZA I bis 30 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen und einzelne Belastungsgrößen beim Ausdauertraining benennen sowie Auswirkungen auf die Gesundheit beschreiben. (9 BWK 3.3) einen weiteren leichtathletischen Mehrkampf (z. B. Biathlon, Triathlon) einzeln oder in der Mannschaft unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampfverhaltens durchführen. (9 BWK 3.4)
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen. (6 MK 3.1) grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden. (6 MK 3.2) 	<ul style="list-style-type: none"> leichtathletische Wettkampffregeln erläutern und gemeinsam einen leichtathletischen Mehrkampf für die eigene Lerngruppe organisieren sowie dessen Umsetzung auswerten. (9 MK 3.1) selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen. (9 MK 3.2)
Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> die individuelle Gestaltung des Lauf tempos bei einer Mittelzeitausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen. (6 UK 3.1) die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen. (6 UK 3.2) 	<ul style="list-style-type: none"> die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen. (9 UK 3.1)

Kompetenzerwartungen im BF 4: „Bewegen im Wasser - Schwimmen“

Kompetenzbereiche	<i>Kompetenzerwartungen Ende 6</i>	Kompetenzerwartungen Ende 9
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotationen (um die Längs-, Quer- und Tiefenachse) im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern sowie grundlegende technisch-kordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen. (6 BWK 4.1) eine Wechselzug- oder eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technisch-kordinativ grundlegendem Niveau ausführen. (6 BWK 4.2) eine Mittelzeitausdauerleistung (MZA I bis zu 10 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen. (6 BWK 4.3) das Springen und Tauchen in unterschiedlichen Situationen (u. a. Sportschwimmen, Rettungsschwimmen) funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen. (6 BWK 4.4) 	<ul style="list-style-type: none"> technisch- koordinative Elemente des Schwimmens in der Bauch- und Rückenlage sicher anwenden. (9 BWK 4.1) eine Wechselzug- und eine Gleichzugtechnik unter Berücksichtigung der Atemtechnik einschließlich Start und Wende sicher ausführen sowie Bewegungsmerkmale der ausgewählten Schwimmtechniken beschreiben, einzelnen Phasen zuordnen und in ihrer Funktion erläutern. (9 BWK 4.3) eine Langzeitausdauerbelastung (LZA I bis 30 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen. (9 BWK 4.3) Maßnahmen zur Selbstrettung und einfache Formen der Fremdrettung benennen, erläutern und anwenden. (9 BWK 4.4)
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten. (6 MK 4.1) Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z. B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden. (6 MK 4.2) 	<ul style="list-style-type: none"> grundlegende Merkmale ausdauernden Schwimmens erläutern und sich auf eine zu erbringende leistungs- oder gesundheitsbezogene Ausdauerfähigkeit beim Schwimmen selbstständig vorbereiten. (9 MK 4.1)

Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen. (6 UK 4.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • die eigene Ausdauerleistungsfähigkeit beim Schwimmen nach ausgewählten Kriterien (z. B. Gesundheitsaspekt, Leistungsaspekt) beurteilen. (9 UK 4.1)
-------------------------	---	--

Kompetenzerwartungen im BF 5: „Bewegen an Geräten - Turnen“

Kompetenzbereiche	<i>Kompetenzerwartungen Ende 6</i>	Kompetenzerwartungen Ende 9
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten. (6 BWK 5.1) • technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen (z. B. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben. (6 BWK 5.2) • am Boden, Sprunggerät, Reck oder Barren, Bank oder Balken in der Grobform spielerisch oder leistungsbezogen rollen, stützen, balancieren, springen, hängen und schwingen sowie Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten oder Gerätekombinationen verbinden. (6 BWK 5.3) • in turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln sowie Kriterien für sicherheits- und gesundheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden. (6 BWK 5.4) 	<ul style="list-style-type: none"> • an Turngeräten (u.a. Boden, Sprunggerät, Reck oder Stufenbarren, Balken oder Parallelbarren) oder Gerätekombinationen turnerische Bewegungen auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau normungebunden oder normgebunden ausführen und verbinden. (9 BWK 5.1) • an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen. (9 BWK 5.2) • eine turnerische oder akrobatische Gruppengestaltung kooperations- und teamorientiert entwickeln, einüben und präsentieren sowie dazu Ausführungs- und Gestaltungskriterien benennen. (9 BWK 5.3) • zwischen Sicherheitsstellung und Hilfeleistung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und deren Funktionen erläutern. (9 BWK 5.4)
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Turngeräte sicher auf- und abbauen, den Unterrichts- und Übungsprozess beim Turnen durch sicherheitsbewusstes Verhalten aufrecht erhalten sowie kooperativ beim Bewegen an Geräten Hilfen geben. (6 MK 5.1) • sich in turnerischen Lern- und Übungsprozessen auf fachsprachlich grundlegendem Niveau 	<ul style="list-style-type: none"> • In Gruppen selbstständig, aufgabenorientiert und sozial verträglich üben sowie für sich und andere verantwortlich Aufgaben im Übungs- und Lernprozess übernehmen. (9 MK 5.1) • Bewegungsgestaltungen und -kombinationen zusammenstellen und präsentieren. (9 MK 5.2)

	<p>verständigen. (6 MK 5.2)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sich in turnerischen Übungs- und Lernprozessen fachsprachlich situations-angemessen verständigen sowie grundlegende methodische Prinzipien des Lernens und Übens turnerischer Bewegungen erläutern. (9 MK 5.3)
<p>Urteilskompetenz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • turnerische Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien (z. B. Schwierigkeit, Ausführungsqualität) bewerten. (6 UK 5.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-koordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen. (9 UK 5.1) • eine Präsentation – allein oder in der Gruppe – nach ausgewählten Kriterien bewerten. (9 UK 5.2)

Kompetenzerwartungen im BF 6: „Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste“

Kompetenzbereiche	<i>Kompetenzerwartungen Ende 6</i>	Kompetenzerwartungen Ende 9
<p>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit und ohne Handgerät anwenden und beschreiben. (6 BWK 6.1) • grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u. a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung) wahrnehmen und in Bewegungsgestaltungen (u. a. Gymnastik und Tanz oder Pantomime) allein oder in der Gruppe anwenden. (6 BWK 6.2) • grundlegende Aufstellungsformen und Formationen anwenden und beschreiben. (6 BWK 6.3) 	<ul style="list-style-type: none"> • ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewegens – auch in der Gruppe – strukturgerecht ausführen und durch Erhöhung des Schwierigkeitsgrades oder durch Erhöhung der Komplexität verändern. (9 BWK 6.1) • in eigenen Bewegungsgestaltungen erweiterte Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsdynamik, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung) – auch in der Gruppe – anwenden und zielgerichtet variieren. (9 BWK 6.2) • Objekte oder Materialien in das ästhetisch-gestalterische Bewegungshandeln integrieren. (9 BWK 6.3) • eine Fitnessgymnastik in der Gruppe nach vorgegebenen Kriterien präsentieren und grundlegende Merkmale und Formen erläutern. (9 BWK 6.4)
<p>Methodenkompetenz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder Gestaltungsaufgaben lösen. (6 MK 6.1) • einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen präsentieren. (6 MK 6.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • ausgehend von vorgegebenen Gestaltungsanlässen oder -themen Kompositionen kriteriengeleitet – allein oder in der Gruppe – entwickeln und präsentieren sowie zentrale Ausführungskriterien (z. B. Synchronität, Bewegungsfluss) beschreiben und erläutern. (9 BWK 6.1)
<p>Urteilskompetenz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen nach ausgewählten Kriterien bewerten. (6 UK 6.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen. (9 UK 6.1) • bewegungsbezogene Klischees (u. a. Geschlechterrollen) in diesem Bewegungsfeld beurteilen. (9 UK 6.2)

**Kompetenzerwartungen im BF 7:
„Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele“**

Kompetenzbereiche	<i>Kompetenzerwartungen Ende 6</i>	Kompetenzerwartungen Ende 9
<p>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern. (6 BWK 7.1) • sich in einfachen Handlungssituationen über die Wahrnehmung von Raum und Spielgerät sowie Mitspielerinnen bzw. Mitspielern und Gegnerinnen bzw. Gegnern taktisch angemessen verhalten. (6 BWK 7.2) • grundlegende Spielregeln anwenden und ihre Funktion erklären. (6 BWK 6.3) • ein großes Mannschaftsspiel und ein Partnerspiel in vereinfachten Formen mit und gegeneinander sowie fair und mannschaftsdienlich spielen. (6 BWK 6.4) 	<ul style="list-style-type: none"> • sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren. (9 BWK 7.1) • das jeweils ausgewählte große Mannschafts- und Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern. (9 BWK 7.2) • konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden. (9 BWK 7.3)
<p>Methodenkompetenz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und in der Praxis anwenden. (6 MK 7.1) • grundlegende spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden. (6 MK 7.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Abbildungen von Spielsituationen (z. B. Foto, Film) erläutern. (9 MK 7.1) • spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden. (9 MK 7.2) • Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen. (9 MK 7.3)
<p>Urteilskompetenz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen. (6 UK 7.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen. (9 UK 7.1) • den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen. (9 UK 7.2)

**Kompetenzerwartungen im BF 8:
„Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport“**

Kompetenzbereiche	<i>Kompetenzerwartungen Ende 6</i>	Kompetenzerwartungen Ende 9
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • sich mit einem Gleit- oder Fahr- oder Rollgerät fortbewegen, Hindernisse geschickt umfahren sowie situations- und sicherheitsbewusst beschleunigen und bremsen. (6 BWK 8.1) • Bewegungsabläufe beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter ökonomischen oder gestalterischen Aspekten ausführen sowie dabei eigene Fähigkeiten und Grenzen berücksichtigen. (6 BWK 8.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • sich in komplexen Bewegungssituationen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter Wahrnehmung der Auswirkungen und Anforderungen von Material, Geschwindigkeit, Raum oder Gelände im dynamischen Gleichgewicht fortbewegen und zentrale Bewegungsmerkmale erläutern. (9 BWK 8.1) • technisch-koordinative Fertigkeiten beim Gleiten oder Fahren oder Rollen sicherheits- und geländeangepasst ausführen, Sicherheitsaspekte beschreiben und Möglichkeiten der Bewegungshilfe und Bewegungssicherung erläutern. (9 BWK 8.2)
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen beschreiben und verlässlich einhalten. (6 MK 8.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • beim Gleiten oder Fahren oder Rollen allein und in der Gruppe sportspezifische Vereinbarungen (z. B. Pistenregeln, Aufstellungsformen beim Skilaufen, Ruderkommandos, Straßenverkehrsregeln) erläutern und anwenden. (9 MK 8.1)
Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Gefahrenmomente beim Gleiten oder Fahren oder Rollen für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen. (6 UK 8.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • die situativen Anforderungen (z. B. durch Sportgerät, Raum, Gelände, Witterung) an das eigene Leistungsvermögen und das emotionale Empfinden beurteilen. (9 UK 8.1) • Sinnzusammenhänge beim Gleiten oder Fahren oder Rollen in (z. B. als Freizeit- und Naturerlebnis, als Gruppenerlebnis, als Bewegungsgestaltung sowie unter Leistungs- bzw. Wagnisaspekten) unterscheiden und beurteilen. (9 UK 8.2)

**Kompetenzerwartungen im BF 9:
„Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport“**

Kompetenzbereiche	<i>Kompetenzerwartungen Ende 6</i>	Kompetenzerwartungen Ende 9
<p>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • normungebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen. (6 BWK 9.1) • sich regelgerecht und fair in Kampfsituationen verhalten und grundlegende Regeln dafür erläutern. (6 BWK 9.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (z. B. Techniken zum Fallen, Halten und Befreien) und taktisch-kognitive Fähigkeiten (z. B. Ausweichen, Blocken, Fintieren) beim Ringen und Kämpfen anwenden und in ihrer Funktion erläutern. (9 BWK 9.1) • mit Risiko und Wagnis beim Kämpfen situationsangepasst umgehen sowie regelgerecht und fair miteinander kämpfen. (6 BWK 9.1)
<p><u>Methodenkompetenz</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Regeln, Strategien und Verfahren in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden. (6 MK 9.1) • durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von Techniken zum Erfolg verhelfen. (6 MK 9.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Regeln für chancengleiches und faires Miteinander im Zweikampf erstellen und einen Zweikampf nach festgelegten Regeln leiten. (9 MK 9.1) • kriteriengeleitetes Partnerfeedback im Übungs- und Zweikampfprozess geben. (9 UK 9.2)
<p>Urteilskompetenz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten. (6 UK 9.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • die eigene und die Leistungsfähigkeit anderer in Zweikampfsituationen beurteilen. (9 UK 9.1) • Eigeninitiative und faires Verhalten beim Zweikämpfen beurteilen. (9 UK 9.2)

Klasse: 5 1. HJ. FL: ___ Std/Woche: __ von 4 2. HJ. FL: ___ Std/Woche: __ von 4 **201_/201_**
6 1. HJ. FL: ___ Std/Woche: __ von 3 2. HJ. FL: ___ Std/Woche: __ von 3 **201_/201_**

	Inhaltsbereiche – Unterrichtsvorhaben	Std	PP	Kompetenz- erwartungen	Inhaltsfelder	behandelt in	
						5	6
BF 1	Den Körper wahrnehmen und Bewegungserfahrungen erweitern						
UV 1	Sich zusammen anstrengen und Spaß haben – bewegungsintensive Lauf- und Staffelspiele spielen, Belastungssymptome erkennen und	5	A, D	BWK 2	a 1, 2 d 1		
UV 2	Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten – allgemeines Aufwärmen funktionsgerecht und strukturiert durchführen	6	A, F	BWK 1 MK 1	a 1 f 1		
UV 3	Wo sind meine persönlichen konditionellen Stärken? – Stärken und Schwächen psycho-physischer Leistungsfähigkeit erkennen, <u>lanafristia verbessern sowie Entspannungs lernen</u>	8	A, D	BWK 2,3 UK 1	a 1,2 d 1		
BF 2	Spielen entdecken und Spielräume nutzen						
UV 1	Welche (Pausen-)Spiele machen am meisten Spaß? – verschiedene Spielideen kriteriengeleitet einschätzen, Regeln sinnvoll variieren und Lieblingsspiele (er-)finden	12	E, F	BWK 1,2 MK 1	e 1,2,3 f 1		
UV 2	Systematisch und strukturiert spielen lernen – grundlegende Spielfertigkeiten und –fähigkeit in Kleinen Spielen anwenden	10	A, E, F	BWK 1,2 MK 1 UK 1	a 1, 3 e 1,2 f 1		
BF 3	Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik						
UV 1	Laufen über Stock und Stein - Laufen in seiner Vielfalt anwenden	6	A, B	BWK 1,2 MK 1,2 UK 1	a 1,2 b 1		
UV 2	Große Sprünge machen – Springen in seiner Vielfalt anwenden	6	A, B	BWK 1,2 MK 1,2 UK 2	a 1,3 d 1,2		
UV 3	Weitwerfen ... gar nicht so schwer! – Wie weites Werfen gelingen kann!	8	A, B	BWK 1,2 MK 1,2 UK 2	a 1,3 b 1,2		
UV 4	Ganz schön aus der Pustel? – mit Freude ohne Unterbrechung ausdauernd laufen können	8	A, D, F	BWK 3, MK 1,2 UK 1	a 1 d 1,2,3 f 2		
UV 5	Höher, schneller, weiter – einen leichtathletischen Wettkampf individuell vorbereiten und gemeinsam durchführen	12	A, C, D	BWK 4, MK 1,2 UK 2	a 1 c 1,2,3 d 3		
BF 4	Bewegen im Wasser - Schwimmen						
UV 1	Grundlegende Erfahrungen zur Wasserbewältigung als Voraussetzung Schwimmen nutzen	8	A, F	BWK 1 MK 1	a 1,2,3 f 1		
UV 2	Vom Bauch auf den Rücken - beim Erlernen des Rückenschwimmens die eigene Wassersicherheit verbessern	6	A	BWK 1,2 MK 1	a 1,2,3		
UV 3	Kraulschwimmen - Erlernen einer weiteren Wechselzugtechnik	10	A	BWK 1,2 MK 1 UK 1	a 1,2,3		
UV 4	Wasserspringen ohne Angst und Übermut! – durch vielfältige Sprünge seine Grenzen ausloten	10	A, C	BWK 4 MK 1,2 UK 1	a 1 c 1,2,3		
BF 5	Bewegen an Geräten - Turnen						
UV 1	Rolle, Handstand, Rad – Grundlegende Bewegungsfertigkeiten am Boden für die Gestaltung einer Kür nutzen.	15	A, B	BWK 1,2,3 MK 1,2 UK 1	a 1,3 b 1		
UV 2	Stützen und Springen – An unterschiedlichen Turngeräten sicher turnen.	10	A, C	BWK 1,2,4 MK 1,2	a 1,2 c 2,3		
BF 6	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste						
UV 1	Gymnastisches Laufen, Hüpfen und Springen, auch in Verbindung mit Geräten – einfache technisch-koordinative Grundformen für eine ästhetisch-gestalterische Präsentation nutzen	10	A, B	BWK 1,2 MK 1,2 UK 1	a 1,2 b 1,2		
UV 2	“Move your Body!” – Gemeinsam Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen.	12	A, B	BWK 1,2,3 MK 1,2 UK 1	a 1 b 3 f 3		
BF 7	Spielen in und mit Regelspielen – Sportspiele						
UV 1	Ich kann im Team mit- und gegeneinander Handball spielen! – einfache Situationen im Handball wahrnehmen und kleine Aufgaben taktisch sicher und regelgeleitet bewältigen	10	A, E	BWK 1,2,3	a 1,2 e 1,3		
UV 2	Ich kann im Team mit- und gegeneinander Fußball spielen! – einfache Situationen im Fußball wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln	10	A, E	BWK 1,2,3 UK 1	a 2 e 1,2,3		
UV 3	Mit dem Partner mit- und gegeneinander Tischtennis spielen! – einfache Aufgaben im Tischtennis sicher und regelgerecht bewältigen	6	A, E	BWK 1,2,3	a 1,2,3 e 1,3		

Klasse: 7 _ 1. HJ. FL: ___ Std/Woche: _ von 3 2. HJ. FL: ___ Std/Woche: _ von 3 201_/201_
 8 _ 1. HJ. FL: ___ Std/Woche: _ von 3 2. HJ. FL: ___ Std/Woche: _ von 3 201_/201_

	Inhaltsbereiche – Unterrichtsvorhaben	Std	PP	Kompetenz- erwartungen	Inhaltsfelder	behandelt in	
						7	8
BF 1	Den Körper wahrnehmen und Bewegungserfahrungen erweitern						
UV 1	Sport ist so vielseitig! – sich durch sachgerechtes Aufwärmen auf verschiedene Anforderungen vorbereiten	8	A, F	BWK 1,2 MK 1,2	a 1,2 f 1		
UV 2	Wie entspanne ich mich? – eine komplexe Entspannungstechnik lernen	6	A, D, F	BWK 2 MK 2 UK 1,2	a 1,2 d 1,2 f 2		
BF 2	Spielen entdecken und Spielräume nutzen						
UV 1	In Rückschlag-Situationen mit unterschiedlichem Material und Regelwerk spielen	8	A, E	BWK 1,2 MK 1,2	a 1 e 1,2,3		
BF 3	Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik						
UV 1	Wir messen uns in einem selbst zusammengestellten Wettkampf – einen leichtathletischen Mannschaftswettkampf planen, durchführen und auswerten	10	D, E	BWK 1,4 MK 1,2 UK 1	d 1,2,3,4 e 4		
UV 2	Das hab ich noch nie gemacht! – Hochsprung oder Kugelstoß oder Hürdenlauf als neue Herausforderung annehmen	10	A	BWK 1,2 MK 2	a 1,2,3		
BF 4	Bewegen im Wasser - Schwimmen						
UV 1	Tauchen! – sich unter Wasser orientieren und zunehmend sicher bewegen	10	A, C	BWK 1,4 MK 1 UK 1	a 1,2 c 2,3		
UV 2	Fit und leistungsstark – in einer selbst gewählten Schwimmtechnik ausdauernd schwimmen können	10	D, F	BWK 3 UK 1	d 1,2,3 f 2,3		
UV 3	Das eigene Schwimmtraining individuell gestalten – sich Ausdauerziele setzen und diese beharrlich verfolgen.	6	D, F	BWK 1,2,3 MK 1 UK 1	d 1,2 f 2,3		
UV 4	Sich selbst retten können – Gefahren im Wasser sicher begegnen	6	A, F	BWK 4 UK 1	a 1, f 1,2,3		
BF 5	Bewegen an Geräten - Turnen						
UV 1	Mit Sicherheit! - Felgbewegungen an Reck oder Barren sachgerecht und situationsbezogen mit Sicherheits- und Hilfestellung turnen	10	A, F	BWK 1,2,4 MK 1,3	a 1,2,3 f 1		
UV 2	Akrobatische Kunststücke - eine Gruppengestaltung erarbeiten, präsentieren und bewerten	12	A, B	BWK 3 MK 1,2,3 UK 2	a 1,2,3 b 1,2		
BF 6	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste						
UV 1	„Zirkuskünste“ – wir nutzen Zirkusmaterialien/-geräte für eine kunstvolle Präsentation	10	A, B	BWK 1,3 MK 1 UK 1	a 1,3 b 1,3		
UV 2	Stepp-Aerobic – eine in Gruppen erarbeitete Choreographie präsentieren und bewerten	12	B, F	BWK 1,2,3 MK 1 UK 1,2	b 1 f 2		
BF 7	Spielen in und mit Regelspielen – Sportspiele						
UV 1	Wir organisieren ein Basketballturnier und wollen das Turnier erfolgreich bestreiten! – Verbesserung der basketballspezifischen Spielfähigkeit im Basketball	10	D, E	BWK 1,3 MK 2,3	d 1,2 e 1,2		
UV 2	Wir können in Kleingruppen mit- und gegeneinander Volleyball spielen! – einfache Aufgaben im Volleyball in Spielen auf dem Kleinfeld (2:2, 3:3) taktisch sicher und regelgerecht bewältigen	8	D, E	BWK 1,3 MK 3	d 1 e 1,2,3		
UV 3	Basketball spielen und gewinnen wollen – Basketball regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen	9	D,E	BWK 1,2 MK 1,3 UK 1,2	d 1,2 e 1,3		
BF 8	Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootsport, Wintersport						
UV 1	Gleiten mal anders! Kleine Spiele auf dem Waveboard entwickeln, erproben und analysieren	8	E, F	BWK 1,2 MK 1 UK 1	e 1,2,3 f 1		
BF 9	Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport						
UV 1	Festhalten und Befreien – Lösungen für (Boden-)Zweikampfsituationen gemeinsam entwickeln und für den kontrollierten Kampf nutzen	10	A, E	BWK 1 MK 1 UK 2	a 1 e 1,4		

Klasse: 9_ 1. HJ. FL: ___ Std/Woche: _ von 2 2. HJ. FL: ___ Std/Woche: _ von 2 201_/201_

	Inhaltsbereiche – Unterrichtsvorhaben	Std.	PP	Kompetenz- erwartungen	Inhaltsfelder	behandelt in 9
BF 1	Den Körper wahrnehmen und Bewegungserfahrungen erweitern					
UV 1	Verbesserung der allgemeinen Fitness	6	D,F	BWK 2 MK 2 UK 2	d 1,2,3 f 2	
BF 2	Spielen entdecken und Spielräume nutzen					
UV 1	Spiele selbst organisieren – Streetball und kleine Turniere	8	E	BWK 2 MK 1 UK 1	e 1,2,3,4	
BF 3	Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik					
UV 1	Fit und gesund! – ausdauerndes Laufen systematisch verbessern	10	A, D, F	BWK 3 MK 2 UK 1	a 1 d 1,2 f 2,3	
BF 5	Bewegen an Geräten - Turnen					
UV 1	Le Parkour – Hindernisse kreativ, schnell und sicher überwinden.	10	A,C	BWK 2 MK 2,3 UK 1	a 1,2 c 1,2,3	
BF 6	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste					
UV 1	„Fit in Form“ – tänzerische und gymnastische Elemente für eine Fitness-Gymnastik nutzen	10	B, F	BWK 1,2,4 MK 1 UK 1	b 1,2 f 2,3	
BF 7	Spielen in und mit Regelspielen – Sportspiele					
UV 1	Wir spielen kein Federball, sondern Badminton! – Spielsituationen im Badminton wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv bewältigen	12	A,D	BWK 1,2 MK 1 UK 2	a 2,3 d 1	
UV 2	Wir planen ein Volleyballturnier auf dem Kleinfeld für unsere Klasse und erproben es! – ein Volleyballturnier organisieren, erproben und evaluieren	6	D,E	BWK 1,3 MK 3 UK 1	d 1,2,3 e 4	

