

Jahrgangsstufe: 7	Dauer des UVs: 2	Nummer des UVs im BF/SB: 1.1
<b>Thema des UV: Aufwärmen – aber richtig! Funktionale und wahrnehmungsorientierte Erwärmung (allgemein und sportartspezifisch)</b>		
<b>BF/SB 1: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeit ausprägen</b>	<b>Inhaltsfelder:</b> <b>a - Bewegungsstruktur und Bewegungslernen</b> <b>f - Gesundheit</b>	
<b>Inhaltliche Kerne:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Allgemeines und spezielles Aufwärmen</li> </ul>	<b>Inhaltliche Schwerpunkte:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wahrnehmung und Körpererfahrung [a]</li> <li>• Unfall- und Verletzungsprophylaxe [f]</li> </ul>	
<b>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen</b> <b>BWK</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sich funktional und wahrnehmungsorientiert - allgemein und sportartspezifisch - aufwärmen [10 BWK 1.1]</li> </ul>	<b>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen</b> <b>SK</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prinzipien einer sachgerechten allgemeinen und sportartspezifischen Vorbereitung auf sportliches Bewegen im Hinblick auf die damit verbundenen unterschiedlichen psycho-physischen Belastungen erläutern [10 SK f2]</li> </ul> <b>MK</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Rahmenbedingungen und Gegebenheiten von Spiel-, Übungs- und Wettkampfsituationen analysieren und diese sicherheitsbewusst gestalten [10 MK f1]</li> </ul>	

<b>Didaktische Entscheidungen</b>	<b>Methodische Entscheidungen</b>	<b>Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe:</b>	<b>Leistungsbewertung:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufwärmprinzipien und -methoden</li> <li>• Integration der erstellten Aufwärmprogramme in die laufenden Unterrichtsvorhaben</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gruppenarbeit</li> </ul>	<p><b>Reflektierte Praxis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erstellung von Aufwärmprogrammen in Kleingruppen anhand gemeinsam festgelegter Kriterien</li> </ul> <p><b>Fachbegriffe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Allgemeine vs. sportartspezifische Erwärmung</li> <li>• Subjektive Belastung</li> <li>• Pulsmessung, (max.) Herzfrequenz</li> <li>• Verletzungsprophylaxe</li> </ul>	<p><b>Unterrichtsbegleitend</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mündliche Mitarbeit (Kontinuität, Qualität)</li> <li>• Leistungs-, Anstrengungsbereitschaft</li> </ul> <p><b>Punktuell</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konzeption und Durchführung eines Aufwärmprogramms</li> </ul>

Jahrgangsstufe: 7	Dauer des UVs: 6	Nummer des UVs im BF/SB: 3.1
<p><b>Thema des UV: <i>Wir verbessern unsere Werte des Deutschen Sportabzeichens!</i> Defizite im Laufen, Springen und Werfen analysieren, Übungen zur Technikschiulung ausprobieren, passende Übungen individuell für einen Trainingsplan auswählen und im leichtathletischen Wettkampf in 2 ausgewählten Disziplinen die Leistung nach und nach steigern.</b></p>		
<p><b>BF/SB 3: Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik</b></p>	<p><b>Inhaltsfelder:</b>  <b>a - Bewegungsstruktur und Bewegungslernen</b>  <b>d - Leistung</b></p>	
<p><b>Inhaltliche Kerne:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlegendes leichtathletisches Bewegung</li> <li>• Leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß)</li> </ul>	<p><b>Inhaltliche Schwerpunkte:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wahrnehmung und Körpererfahrung [a]</li> <li>• Struktur und Funktion von Bewegungen [a]</li> <li>• Trainingsplanung und Organisation [d]</li> </ul>	
<p><b>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen</b>  <b>BWK</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• bereits erlernte leichtathletische Disziplinen auf erweitertem technisch-kordinativen Fertigkeiteniveau ausführen [10 BWK 3.1]</li> <li>• einen leichtathletischen Wettbewerb einzeln oder in der Gruppe unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampfverhaltens durchführen [10 BWK 3.3]</li> </ul>	<p><b>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen</b>  <b>SK</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern [10 SK a2]</li> <li>• koordinative Anforderungen von Bewegungsaufgaben benennen [10 SK d3]</li> </ul> <p><b>MK</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• grundlegende methodische Prinzipien auf das Lernen und Üben sportlicher Bewegungen anwenden [10 MK a1]</li> <li>• unterschiedliche Hilfen (Feedback, Hilfestellung, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen auswählen und verwenden [10 MK a3]</li> <li>• einen individualisierten Trainingsplan aus vorgegebenen Einzelementen zur Verbesserung einer ausgewählten motorischen Grundfähigkeit zusammenstellen [10 MK d1]</li> </ul> <p><b>UK</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Leistungsbegriff in unterschiedlichen sportlichen Handlungssituationen unter Berücksichtigung unterschiedlicher Bezugsgrößen (u.a. soziale, personale, kriteriale Bezugsnormen und Geschlechteraspekte) kritisch reflektieren [10 UK d2]</li> </ul>	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe:	Leistungsbewertung:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zentrale Technikelemente der leichtathl. Disziplinen wiederholen</li> <li>• Analyse der Werte des Sportabzeichens in Klasse 6 als Ausgangspunkt + Benennung von Zielen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Benennung von Defiziten aus dem Sportabzeichen anhand der Wertetabelle</li> <li>• Expertengruppen zum Thema (Sprint-Sprung-Wurf)</li> <li>• Arbeitsaufträge für die Gruppenarbeit + Technikbögen <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Bewegungsabläufe benennen, analysieren und imitieren</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>Reflektierte Praxis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gruppenarbeit zu den Techniken</li> <li>• Vorstellen der Gruppenarbeit</li> <li>• Stationenlernen zur Verbesserung der Disziplinen</li> <li>• Auswahl von Übungen aus einer gestellten Karteibox</li> </ul> <p><b>Fachbegriffe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wurf (Ausholbewegung, Schrittstellung, 3-Schritt- Anlauf, Stemmschritt, Gewichtsverlagerung)</li> <li>• Sprung (Steigerungslauf, Absprung in die Höhe, Mitnehmen der Arme, Landung nach vorne)</li> <li>• Sprint (Hochstart, Armeinsatz, Laufen auf dem Fußballen, Verlagerung der KSP nach vorn, Durchlaufen im Ziel)</li> <li>• Ausdauer (Abrollen über den ganzen Fuß, Atemrhythmus, Gleichmäßigkeit, Tempoanpassung)</li> </ul>	<p><b>Unterrichtsbegleitend</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mündliche Mitarbeit (Kontinuität, Qualität)</li> <li>• Leistungs-, Anstrengungsbereitschaft</li> </ul> <p><b>Punktuell</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuelle Verbesserung der zuvor benannten Disziplinen</li> </ul>

Jahrgangsstufe: 7	Dauer des UVs: 6	Nummer des UVs im BF/SB: 3.2
<b>Thema des UV: Hoch hinaus mit einer neuen Technik! Erarbeitung zentraler Technikmerkmale der Floptechnik, Übung und Anwendung im relativen Sprungwettkampf</b>		
<b>BF/SB 3: Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik</b>	<b>Inhaltsfelder:</b> <b>a - Bewegungsstruktur und Bewegungslernen</b> <b>d - Leistung</b>	
<b>Inhaltliche Kerne:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß) Wählen Sie ein Element aus.</li> </ul>	<b>Inhaltliche Schwerpunkte:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Struktur und Funktion von Bewegungen [a]</li> <li>Motive sportlichen Handelns in Wagnissituationen [c]</li> <li>Wählen Sie ein Element aus.</li> </ul>	
<b>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen</b> <b>BWK</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z.B. Kugelstoß, Hochsprung) in der Grobform ausführen [10 BWK 3.2]</li> <li>alternative leichtathletische Wettbewerbe (z.B. Orientierungslauf, Geocaching, Relativwettkämpfe, historische Disziplinen) unter Berücksichtigung unterschiedlicher Zielrichtungen durchführen [10 BWK 3.4]</li> </ul>	<b>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen</b> <b>SK</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern [10 SK a2]</li> <li>die Herausforderungen in sportlichen Handlungssituationen im Hinblick auf die Anforderung, das eigene Können und mögliche Gefahren erläutern [10 SK c3]</li> </ul> <b>MK</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen [10 MK a2]</li> <li>unterschiedliche Hilfen (Feedback, Hilfestellung, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen auswählen und verwenden [10 MK a3]</li> <li>Strategien zum Umgang mit Emotionen in sportlichen Wagnissituationen (u.a. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden [10 MK c1]</li> </ul> <b>UK</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bewegungsabläufe kriteriengeleitet beurteilen [10 UK a1]</li> </ul>	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe:	Leistungsbewertung:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vermittlung der technischen Basiselemente im Hochsprung</li> <li>• Unterschied zwischen absoluten und relativen Leistungen im Hochsprung zur Vermittlung eines differenzierten Leistungsbegriffs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Methodische ÜR (z.B.) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aus dem Stand Sprung rückwärts über die Latte (L-Landung)</li> <li>- Anlaufrhythmus und Anlaufweg</li> <li>- Absprung im ersten Drittel</li> </ul> </li> </ul>	<p>Reflektierte Praxis:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sprünge aus dem Stand</li> <li>• Sprünge über die Zauberschnur</li> <li>• Sprünge mit Sprungbretthilfe</li> <li>• Hochsprungwettkampf relativ (Watussi-Sprung)</li> </ul> <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definition Methodische ÜR (Methodische Prinzipien)</li> <li>• Flop <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anlaufwinkel</li> <li>- Anlauflänge</li> <li>- Anlaufgeschwindigkeit</li> <li>- Absprung</li> <li>- Lattenüberquerung</li> <li>- Landung</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>Unterrichtsbegleitend</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mündliche Mitarbeit (Kontinuität, Qualität)</li> <li>• Leistungs-, Anstrengungsbereitschaft</li> </ul> <p><b>Punktuell</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Messung der relativen Sprungleistung</li> <li>• Überprüfung der technischen Grundelemente (Anlauf, Absprung, Lattenüberquerung)</li> </ul> <p><u>Beobachtungskriterien</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Differenz zwischen Größe und Sprungwert</li> <li>• Beurteilung resultiert aus den zusammen erarbeiteten Technikelementen</li> </ul>

Jahrgangsstufe: 7	Dauer des UVs: 8	Nummer des UVs im BF/SB: 2.2
<b>Thema des UV: „Glück – Strategie – Geschicklichkeit“ – Spiele mit unterschiedlichen Strukturmerkmalen beim Spielen erleben, gezielt variieren und auf ihre Wirkung hin reflektieren</b>		
<b>BF/SB 2: Das Spielen entdecken, Spielräume nutzen</b>	<b>Inhaltsfelder:</b> <b>e - Kooperation und Konkurrenz</b> <b>f - Gesundheit</b>	
<b>Inhaltliche Kerne:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kleine Spiele und Pausenspiele</li> <li>• Spiele aus anderen Kulturen</li> </ul>	<b>Inhaltliche Schwerpunkte:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e]</li> <li>• Interaktion im Sport [e]</li> <li>• Unfall- und Verletzungsprophylaxe [f]</li> </ul>	
<b>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen</b> <b>BWK</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• eigene Spiele und Spiele aus anderen Kulturen unter Berücksichtigung ausgewählter Strukturmerkmale (z.B. Glück, Strategie und Geschicklichkeit) kriterienorientiert entwickeln und spielen [10 BWK 2.2]</li> </ul>	<b>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen</b> <b>SK</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedlicher Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern [10 SK e2]</li> </ul> <b>MK</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Rahmenbedingungen und Gegebenheiten von Spiel-, Übungs- und Wettkampfsituationen analysieren und diese sicherheitsbewusst gestalten [10 MK f1]</li> <li>• Vereinbarungen und Regeln für ein faires und gelingendes Handeln analysieren und kriteriengeleitet modifizieren [10 MK e1]</li> </ul> <b>UK</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• das eigene sportliche Handeln sowie das sportliche Handeln anderer kriteriengeleitet im Hinblick auf ausgewählte Aspekte (u.a. Fairness, Mit- und Gegeneinander, Partizipation, Geschlechteraspekte) beurteilen [10 UK e1]</li> </ul>	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe:	Leistungsbewertung:
<p>Konfrontative Auseinandersetzung mit dem Kriterium „Spaß“ beim Spiel unterschiedlicher ausgewählter Spielformen</p> <p>Differenzierte Auseinandersetzung mit dem Kriterium „Spaß“/„Spielspaß“ mit Hilfe der Strukturmerkmale „Glück“, „Strategie“ und „Geschicklichkeit“ durch ausgewählte Spiele, in denen ein Merkmal dominiert:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Glück: Spiele mit hoher Zufallsrate (z. B. Staffelspiele mit Würfelglück)</li> <li>• Geschicklichkeit: Spiele mit hohem technisch-koord. Anspruch (z.B. Ultimate)</li> <li>• Strategie: Spiele mit hohem takt.-kognitivem Anspruch bzw. großer Notwendigkeit an strategischer Absprache im Team</li> <li>• Erleben der Veränderungen eines Spiels, wenn Merkmale durch Regeländerungen variiert werden</li> </ul> <p>Eigenständige Veränderung eines selbstgewählten (oder selbstentwickelten) Spiels hinsichtlich eines (selbstgewählten) Merkmals, welches hervorgehoben werden soll.</p> <p>Analyse von Spielen/Sportspielen hinsichtlich der Bedeutung von Glück, Strategie und Geschicklichkeit auch vor dem Hintergrund eigener Spielvorlieben (bzw. des eigenen Spielertyps)</p>	<p>Erfahrungs- und erlebnisorientiertes Spielen</p> <p>Nutzung eines Regler-Modells (hier: „Spielspaß-Regler“ mit den Strukturmerkmalen Glück – Strategie – Geschicklichkeit)</p> <p>kooperative Arbeitsformen</p> <p>Lernaufgabe zur Entwicklung eigener oder Variation bekannter Spiele (unter Hervorhebung/Variation ausgewählter Strukturmerkmale)</p>	<p><b>Reflektierte Praxis</b></p> <p>Was macht ein gutes Spiel aus? Was heißt „Spaß“ beim Spielen?</p> <p>Welcher Spielertyp bin ich? Gibt es ein Strukturmerkmal, welches für mich von besonderer Bedeutung ist?</p> <p>Warum ist „Glück“ im Spiel von besonderer Bedeutung? Welche Möglichkeiten bieten sich, um das „Glück“ zu beeinflussen? (z. B. durch Optimierung der Technik/Geschicklichkeit)</p> <p>Welche Strukturmerkmale sind in „meinem“ Sportspiel dominant?</p> <p>Welche weiteren Merkmale können die Qualität eines Spiels beeinflussen? Welche weiteren Merkmale sind für „mein Spielen“ besonders bedeutsam?</p>	<p><b>Unterrichtsbegleitend</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mündliche Mitarbeit (Kontinuität, Qualität)</li> <li>• Leistungs-, Anstrengungsbereitschaft</li> <li>• Angemessenes und sicherheitsbewusstes Agieren beim Spielen</li> <li>• Benennen von Strukturmerkmalen in unterschiedlichen Spielen und deren Variationen</li> <li>• Kreatives Entwickeln und kriterienorientiertes Variieren von (eigenen) Spielen</li> </ul> <p><b>Punktuell</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demonstration selbstentwickelter Spiele oder eigener Spielvariationen mit Erläuterung der dominierenden Strukturmerkmale</li> </ul>



Jahrgangsstufe: 7	Dauer des UVs: 2	Nummer des UVs im BF/SB: 2.1
<b>Thema des UV: <i>Sport und Konzentration</i> - Lernförderliche Spiele und Spielformen unter Berücksichtigung ausgewählter Zielsetzungen (u.a. Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit) kriterienorientiert entwickeln und spielen</b>		
<b>BF/SB 2: Das Spielen entdecken, Spielräume nutzen</b>	<b>Inhaltsfelder:</b> <b>e - Kooperation und Konkurrenz</b> <b>f - Gesundheit</b>	
<b>Inhaltliche Kerne:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kleine Spiele und Pausenspiele</li> </ul>	<b>Inhaltliche Schwerpunkte:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e]</li> <li>• Interaktion im Sport [e]</li> <li>• Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens [f]</li> </ul>	
<b>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen</b> <b>BWK</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• lernförderliche Spiele und Spielformen unter Berücksichtigung ausgewählter Zielsetzungen (u.a. Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit) kriterienorientiert entwickeln und spielen [10 BWK 2.1]</li> </ul>	<b>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen</b> <b>SK</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedlicher Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern [10 SK e2]</li> <li>• Auswirkungen gezielten Sporttreibens auf die Gesundheit grundlegend beschreiben [10 SK f1]</li> </ul> <b>MK</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Rahmenbedingungen und Gegebenheiten von Spiel-, Übungs- und Wettkampfsituationen analysieren und diese sicherheitsbewusst gestalten [10 MK f1]</li> </ul>	

<b>Didaktische Entscheidungen</b>	<b>Methodische Entscheidungen</b>	<b>Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe:</b>	<b>Leistungsbewertung:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kleine Spiele zur Förderung der Konzentrationsfähigkeit, z.B. Lauf-Memory</li> <li>• Spiele zur Konzentrationsfähigkeit entwickeln</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Was bedeutet „fair“ sein?</li> <li>• Mannschaftsbildungsprozesse</li> <li>• Übungen zur Konzentrationsfähigkeit</li> </ul>	<p><b>Reflektierte Praxis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Umgang mit Ablenkung</li> <li>• Aufrechterhaltung der Konzentration</li> </ul> <p><b>Fachbegriffe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konzentrationsfähigkeit</li> <li>• Fokussierung</li> <li>• Fairness</li> </ul>	<p><b>Unterrichtsbegleitend</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mündliche Mitarbeit (Kontinuität, Qualität)</li> <li>• Leistungs-, Anstrengungsbereitschaft</li> </ul>

Jahrgangsstufe: 7	Dauer des UVs: 4	Nummer des UVs im BF/SB: 7.3
<b>Thema des UV: Vom Kuchenblech zum Sportgerät – Ultimate Frisbee als Endzonenspiel kennenlernen</b>		
<b>BF/SB 7: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</b>	<b>Inhaltsfelder:</b> <b>a - Bewegungsstruktur und Bewegungslernen</b> <b>e - Kooperation und Konkurrenz</b>	
<b>Inhaltliche Kerne:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Weitere Sportspiele und Sportspielvarianten</li> </ul>	<b>Inhaltliche Schwerpunkte:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlegende Aspekte des motorischen Lernens [a]</li> <li>• Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e]</li> <li>• Interaktion im Sport [e]</li> </ul>	
<b>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen</b> <b>BWK</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ein Endzonenspiel (z.B. Ultimate Frisbee, Rugby, Flag-Football) unter Berücksichtigung der taktisch-kognitiven und technisch-koordinativen Herausforderungen regelgerecht und situativ angemessen spielen [10 BWK 7.3]</li> </ul>	<b>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen</b> <b>SK</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern [10 SK a2]</li> <li>• Kennzeichen für ein grundlegendes Wettkampfverhalten (u.a. wettkampfspezifische Regeln kennen, taktisch angemessen agieren) erläutern [10 SK e1]</li> <li>• Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedlicher Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern [10 SK e2]</li> </ul> <b>MK</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• unterschiedliche Hilfen (Feedback, Hilfestellung, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen auswählen und verwenden [10 MK a3]</li> </ul> <b>UK</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• das eigene sportliche Handeln sowie das sportliche Handeln anderer kriteriengeleitet im Hinblick auf ausgewählte Aspekte (u.a. Fairness, Mit- und Gegeneinander, Partizipation, Geschlechteraspekte) beurteilen [10 UK e1]</li> </ul>	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe:	Leistungsbewertung:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorhandwurf</li> <li>• Rückhandwurf</li> <li>• (Überkopfwurf)</li>   <li>• Elemente eines Endzonenspiels</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernkarten</li> <li>• Korrekturbögen</li> </ul>	<p><b>Reflektierte Praxis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fair Play als zentraler Gedanke in einem kontaktlosen Sportspiel</li> <li>• Hinterlaufen als taktische Maßnahme</li> </ul> <p><b>Fachbegriffe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Endzone</li> <li>• Mann-Mann-Verteidigung</li> </ul>	<p><b>Unterrichtsbegleitend</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mündliche Mitarbeit (Kontinuität, Qualität)</li> <li>• Leistungs-, Anstrengungsbereitschaft</li> <li>• Ausführung der verschiedenen Würfe</li> <li>•</li> </ul> <p><u>Beobachtungskriterien:</u> Scheibe fliegt stabil, Schreibe fliegt zielgerichtet</p> <p><b>Punktuell</b></p> <p>Abschlussspiel</p> <p><u>Beobachtungskriterien</u> Einsetzen der Mitspieler, Freilaufen, situationsgemäßes Abwehrverhalten</p>