

Klassenstufe	Unterrichtsvorhaben						
5	kleine Spiele (2): Lauf- und Fangspiele	Leichtathletik (3): Sprint, Ballwurf	Turnen (5): Bewegungslandschaften (Boden/Balken)	Tanzen (6): kleine Choreographien	Sportspiele (7): Fußball	Rollen, Fahren, Gleiten (8): z.B. Eislaufen	Raufen, Ringen (9): kleine Raufspiele
6	kleine Spiele (2/7): Wurf- und Ballspiele/ Partnerspiele	Leichtathletik (3): Hürdenlauf, Ausdauerspiele	Schwimmen (4): Wassergewöhnung, Brustschwimmen, Wechselzugschwimmen			Turnen (5): Bewegungslandschaften (Sprung, Barren/Reck)	Sportspiele (7): Basketball
7	Leichtathletik (3): Weitsprung, Ausdauer	Turnen (5): Reck/Barren, Balken	Sportspiele (7): Fußball (Turnier)	Sportspiele (7): Basketball	Sportspiele (7): Handball oder Hockey	Raufen, Ringen (9): kleine Raufspiele, Techniken	FREIRAUM
8	Leichtathletik (3): Hochsprung, Ausdauerspiele	Turnen (5): Parkour/Freerunning	Tanzen (6): Tanzen im Trend	Sportspiele (7): Basketball	Sportspiele (7): Volley spielen/ Volleyball	FREIRAUM	
9	alternative Sportspiele (2)	Leichtathletik (3): Kugelstoßen, Mehrkampf	Turnen/Tanzen (5/6): Bodenturnen/ Akrobatik	Sportspiele (7): Basketball	Sportspiele (7): Volley spielen/ Volleyball	Sportspiele (7): Badminton	FREIRAUM

Die jeweilige Nummer (in der Klammer) bezieht sich auf den Kernlehrplan.

KLASSE 5			
UV	Didaktische Entscheidung: Inhalt / Gegenstand	Methodische Entscheidungen	Kompetenzen/ Leistungsbewertung
2	Lauf- und Fangspiele durchführen und variieren - Rahmenbedingungen der Spiele verändern - Fortbewegungsarten kennenlernen (Z.B. Lauf-ABC) - eigene Spiele konzipieren	- Erproben und Experimentieren von kleinen Spiele (Spielidee: Ziel, Spielregeln) - alleine, partnerweise, in Mannschaften	- Spiele kriteriengeleitet beurteilen - Ideenvielfalt / Spiele kreativ verändern - Präsentation eigener Spiele und Beurteilung anhand der Kriterien für ein gutes Sportspiel
3	- Lauf-, Sprung-, Wurf-ABC (Aufwärmen: <i>siehe 1</i>) - Lauf- und Fangspiele - Sprint und Staffelformen - Ballwurf und Wurfspiele - Ausdauerspiele (z.B. Biathlon)	- Messverfahren: Messen und Zeit Stoppen - sicherheitsbewusstes Verhalten	- Sprint - Schlagballweitwurf - technische-koordinative Merkmale
5	- Übungen und Spiele zur Körperspannung Geräte- und Bewegungslandschaft mit Bodenturnen : - Rollen vw./rw., Stützen (Handstand) und Balken oder Bank : - Formen des Balancierens - Drehungen - einfache Sprünge	- spielerisches Erproben der Geräte - sichere Durchführung des Auf- und Abbaus - Hilfestellung / kooperative Spiele	- technisch-koordinative Fertigkeiten an Boden und Balken oder Bank - sicherheitsbewusstes Verhalten beim Auf- und Abbau (z.B. „Führerschein“)
6	Kleine Tanz-Choreographien - mit oder ohne Handgeräte - mit oder ohne Musik - in der Gruppe	- Erarbeitung der Choreographien in der Gruppe - Erprobung und Experimentieren von einfachen Bewegungs- und Gestaltungsaufgaben	- Bewegung im Rhythmus und in/mit der Gruppe - Präsentation gemäß der erarbeiteten Gestaltungskriterien (Aufstellungsformen/Forma-tionen) - Bewertung von Präsentationen durch die SuS
7	Fußball: - Ballführung - Torschuss-Spiele - Pass-/Stop-Spiele	- Stationenlernen - Absprachen im Team (Gruppenarbeit/im Spiel)	- Anwendung der Spielfertigkeiten und -fähigkeiten im Spiel
8	Mögliche Inhalte je nach Organisationsrahmen: - Erfahrungen sammeln bei Fortbewegungsarten mit unterschiedlichen Roll-, Fahr- und/oder Gleitgeräten (z.B. Eislaufen, Rollbretter, Inline-Skaten, Teppichfliesen)	- Verhalten in der Gruppe abhängig vom Gegenstand (Organisationsrahmen / Sicherheitsvereinbarungen)	- Einschätzung von Gefahrenmomenten beim Gleiten, Rollen oder Fahren - Einschätzung der eigenen Fähigkeiten und Grenzen
9	- kleine Raufspiele kennenlernen und erproben - Regeln erarbeiten und einhalten - Entspannungstechniken: <i>siehe 1</i>	- Vom Miteinander zum Gegeneinander (Kooperation) - Fairness / Akzeptanz des Gegners	- Einhalten der vereinbarten Regeln / Fairness-Gedanke

KLASSE 6			
UV	Didaktische Entscheidung: Inhalt / Gegenstand	Methodische Entscheidungen	Kompetenzen/ Leistungsbewertung
2/7	<ul style="list-style-type: none"> - Wurfspiele/Ballsiele mit verschiedenen Wurfgeräten: unterschiedliche Anforderungen beim Werfen und Fangen - Individualtaktik (z.B. Ausweichtaktiken, Täuschen) - Gruppentaktiken 	<ul style="list-style-type: none"> - Erproben und Anwenden verschiedener Wurf- und Fangfertigkeiten - Situationsgerechtes Anwenden der verschiedenen Techniken und Taktiken 	<ul style="list-style-type: none"> - Anwendung der Spielfertigkeiten- und Fähigkeiten in verschiedenen Spielen - Wurfgenauigkeit - Fangen/Ausweichen
3	<ul style="list-style-type: none"> - Lauf-, Sprung-, Wurf-ABC vertiefen - Sprint - Hürdenlauf (Rhythmisierung) - Ausdauerispiele (z.B. Biathlon) - Einschätzung des Laufempos/Wahrnehmung der Körperreaktion (Anstrengungsbereitschaft: <i>siehe 1</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> - sicherheitsbewusstes Verhalten - Pulsmessung - Beobachtungsaufträge zu Körperreaktionen bei sich und anderen (<i>siehe 1</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> - Hürdenlauf (vorgegebender Rhythmus) - Ausdauerleistung: 10-15 min ohne Unterbrechung Laufen
4	<ul style="list-style-type: none"> - Wassergewöhnung (Auftrieb erfahren, Absinken, Vortrieb, Gleiten usw.) - Gleichzugschwimmen: - Brustschwimmen - Wechselzugschwimmen: Kraul (evtl. Rückenkraul) - Wende - Strecken- und Tieftauchen - Startsprung - Wasserball 	<ul style="list-style-type: none"> - Selbstständiges Lernen (Lernkarten) - grundlegende Regeln in der Schwimmhalle beim Schwimmen, Springen und Tauchen - Schüler als Experten (Korrekturhilfen/Feedback) 	<ul style="list-style-type: none"> - Schwimmabzeichen (Bronze) - Schwimmregeln - technische Ausführung der Fertigkeiten
5	<ul style="list-style-type: none"> - vertiefende Übungen und Spiele zur Körperspannung - Einführung der grundlegenden Lernvoraussetzungen Geräte- und Bewegungslandschaft mit Sprung: - Hockwende - Hocke - Grätsche über den Bock und am Barren/Reck (+ Ringe): - Unterschwingung - Felgabzug - Felgaufschwung - Schwingen - normungebundene Bewegungen am Parallelbarren erfahren 	<ul style="list-style-type: none"> - spielerisches Erproben der Geräte - sichere Durchführung des Auf- und Abbaus - Hilfestellung (Verantwortung übernehmen) - verantwortungsvoller Umgang mit Wagnis und Angst 	<ul style="list-style-type: none"> - technisch-kordinative Fertigkeiten an Sprung und Barren/Reck - Einschätzung der Eigenleistung und der Leistung anderer (Hilfestellung/Wagnis) - Verwenden der Fachbegriffe (Geräte/Fertigkeiten/Hilfestellung)
7	<ul style="list-style-type: none"> - Basketball: - Pass-Spiele (ohne Dribbeln) - vereinfachte Formen des Zielspiels - Spiele mit Freilaufen (z.B. 10er Passen) - Korbwurf ODER Dribbling 	<ul style="list-style-type: none"> - Entwickeln und verändern von Spielregeln (gemäß der Spielsituation) → Schrittmittel 	<ul style="list-style-type: none"> - Anwendung der Spielfertigkeiten und -fähigkeiten im Spiel - Freilaufen / freie Spieler sehen und anspielen

KLASSE 7			
UV	Didaktische Entscheidung: Inhalt / Gegenstand	Methodische Entscheidungen	Kompetenzen/ Leistungsbewertung
3	- Lauf-, Sprung-, Wurf-ABC vertiefen Weitsprung: verschiedene Techniken	- sicherheitsbewusstes Verhalten - Pulsmessung - Beobachtungsaufträge zu Körperreaktionen bei sich und anderen (<i>siehe 1</i>)	- Weitsprungtechniken und Weite
5	- vertiefende Übungen und Spiele zur Körperspannung - Vertrauens- und Kooperationsspiele Reck - Vertiefung der bereits bekannten Fertigkeiten - Umschwung-Variationen Parallelbarren - Kehre und Wende Balken - Vertiefung und Erweiterung der bereits bekannten Fertigkeiten - Aufgang, Abgang Sicherheits- und Hilfestellung	- Stationenlernen unterstützt durch Visualisierungen - gegenseitige Unterstützung beim Lernen durch Sicherheits- und Hilfestellung	- technisch-koordinative Fertigkeiten und Abfolgen an Reck, Parallelbarren und Balken - Einschätzung der Eigenleistung und der Leistung anderer (Hilfestellung/Wagnis) - Verwenden der Fachbegriffe (Geräte/Fertigkeiten/Hilfestellung)
7	Basketball: - Pass-Spiele - Variationen des Zielspiels - Spiele mit Freilaufen (z.B. 10er Passen) - Korbwurf (Korbleger und Positionswurf) - Dribbling und Stoppen - Sternschritt - Grundlagen der Individualtaktiken - Grundlagen der Verteidigung	- Verändern von Spielregeln gemäß des Fertigkeitensniveaus - Selbstständiges Lernen - Lernen mit Hilfe von Abbildungen/Vorlagen	- Anwendung der Spielfertigkeiten und -fähigkeiten und der Techniken im Spiel - Individualtaktisches Verhalten
7	Fußball: - Zielspiel und Variationen - Turnier	- Planung, Organisation und Durchführung eines Turniers (inkl. Schiedsrichtertätigkeit)	- Anwendung der Spielfertigkeiten und -fähigkeiten im Spiel - Einsatz bei der Vorbereitung des Turniers und beim Turnier - Fairness innerhalb der Wettkampfsituation
7	Handball ODER Hockey: - Spiele mit sportspielspezifischen Techniken (Passen, Ballführen, usw.) - Variationen des Zielspiels - Grundlagen der Individualtaktiken - Grundlagen der Gruppentaktiken (Handball: Spiel am Kreis, Hockey: Doppelpass, Standardsituationen)	- alleine, mit Partner und in Gruppen - Lernen durch Lehren	- Anwendung der Spielfertigkeiten und -fähigkeiten und der Techniken im Spiel
9	-kleine Raufspiele -grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (zum Fallen, Halten und Befreien) und taktisch-kognitive Fähigkeiten (Ausweichen, Blocken, Fintieren) -evtl. eine Kampfsportart kennenlernen (z.B. Judo)	-vom Miteinander zum Gegeneinander (Partnerfeedback) -Regeln und Rituale entwickeln und evaluieren -Verletzungsprophylaxe -verantwortungsvoller Umgang mit Wagnis und (Berührungs-)angst	-Anwendung der grundlegenden technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in der Kampfsituation (Zweikampf)
	FREIRAUM		

KLASSE 8			
UV	Didaktische Entscheidung: Inhalt / Gegenstand	Methodische Entscheidungen	Kompetenzen/ Leistungsbewertung
3	Hochsprung: -Lauf-, Sprung-ABC vertiefen -technisch-koordinatives Überwinden der Latte Ausdauer: -Kennenlernen und selbstständiges Durchführen eines Laufplans bzw. Trainingsplans	-relative vs. absolute Leistungsbewertung kennenlernen und reflektieren -selbstständiges Lernen/Üben -Führen eines Trainingstagebuchs (Lauftraining)	-Messen der Hochsprungleistung nach verschiedenen Leistungsbewertungssystemen -Ausdauer: bis 30 min ohne Unterbrechung Laufen -Reflektieren des Leistungszuwaches und der Trainingsmöglichkeiten (unter gesundheitlichen Aspekten <i>siehe I</i>)
5	-Vertrauen- und Kooperationsspiele Parkour/Freerunning: -Hindernisüberwindung -Landen und Abrollen -normungebundene Bewegungsgrundfertigkeiten: (Laufen, Springen, Stützen, Schwingen, Hangeln, Balancieren usw.) -spezifische Techniken des Parkour	-Unfallverhütung (Verantwortung übernehmen/ Auf- und Abbau / Absicherung der Aufbauten) -verantwortungsvoller Umgang mit Wagnis und Angst -Lernen durch Lehren / Schüler als Experten -Recherchieren der Trendsportart im Internet	-technisch-koordinative Fertigkeiten beim Run -Einschätzung der Eigenleistung (Hilfestellung/Wagnis) -Verwenden der Fachbegriffe (Fertigkeiten/Hilfestellung)
6	Tanzen im Trend (z.B. Jumpstyle, Zumba, (Step-)Aerobic, Hip Hop, Rope Skipping, Karnevalstanz) -Kennenlernen ausgewählter Grundschritte -Weiterentwicklung und Erfinden neuer Tanzschritte -Gestaltungskriterien kennenlernen und variationsreich anwenden -Objekte/Materialien (z.B. Hut, Cap, Stab, Stuhl, Stepper, Kleidung usw.)	-Choreographie entsprechend des Tanzstils und gemäß der erarbeiteten Kriterien entwickeln, präsentieren und bewerten -Gruppenarbeit	-Choreographie gemäß der Bewertungskriterien -Einsatz in der Gruppe -Reflexionsfähigkeit hinsichtlich gesellschaftlicher Normen und Werte (Geschlechterrollen im Tanz; gesundheitlich vertretbare und fragwürdige Körperideale reflektieren <i>siehe I</i>)
7	Volley spielen/ Volleyball: -Ball in der Luft halten (mehrere Kontakte usw.) -oberes und unteres Zuspiel -Spielformen zum miteinander Volley spielen (z.B. Ball über die Schnur) -Kleinfeldspiele (z.B. 3:3) -Rotationsregeln	-vom Miteinander zum Gegeneinander -Kooperation -Entwicklung von Regeln, Funktionen von Regeln erkennen, Regeln verändern	-Spielfähigkeit -Bewegung mit und ohne Ball -Spielen im Team (3 Kontakte)
7	Basketball: -Variationen des Zielspiels -Fertigkeiten vertiefen und festigen -Sternschritt -Individualtaktiken vertiefen -Mann-Mann-Verteidigung Streetball	-Verändern von Spielregeln gemäß des Fertigkeitensniveaus: Fairness vs. Foul (Schiedsrichtertätigkeit) -Selbstständiges Lernen -Lernen mit Hilfe von Abbildungen/Vorlagen -Lernen mit/Erläutern von Abbildungen von Spielsituationen (Verteidigungssystem)	-Anwendung der Spielfertigkeiten und -fähigkeiten und der Techniken im Spiel -Individualtaktisches Verhalten -Verhalten in der Verteidigung -Fairness im Spiel
	FREIRAUM		

KLASSE 9			
UV	Didaktische Entscheidung: Inhalt / Gegenstand	Methodische Entscheidungen	Kompetenzen/ Leistungsbewertung
2	Alternative Sportspiele (z.B. Ultimate Frisbee, Indiaka, Flagfootball, Rugby, Tschoukball): -sportspielspezifische Fertigkeiten und Taktiken entwickeln und anwenden -kultureller Hintergrund kennenlernen	-Spielideen analysieren -Regeln an die Lerngruppe und Rahmenbedingungen anpassen	-Anwenden sportspielspezifischer Fertigkeiten und Taktiken im Spiel -Reflexion und Beurteilung der Spiele hinsichtlich ihrer inhaltlichen Schwerpunkte und Ziele
3	Kugelstoßen: -Wurf-ABC vertiefen - Unterschied Wurf/Stoß kennenlernen und umsetzen können - Standstoß, (seitliches Angleiten) Mehrkampf: -motorisch: Vertiefung der bereits bekannten Disziplinen	- selbstständiges Lernen - sicherheitsbewusstes Verhalten beim Üben - Organisation, Umsetzung und Auswertung eines leichtathletischen Mehrkampfes (z.B. Biathlon, Beteiligung am Sportfest, etc.)	- Passung zwischen Wettkampf und Leistungsfähigkeit (Über-/ Unterforderung) <i>siehe 1</i> - technisch-koordinative Fertigkeiten
5/6	-vertiefende Übungen und Spiele zur Körperspannung und -entspannung (<i>siehe 1</i>) Bodenturnen/Akrobatik: -Boden-Gruppen-Kür mit akrobatischen Elementen (z.B. Pyramiden) -Rolle vw./rw., Handstand(-abrollen), Rad -akrobatische Partner- und Gruppenelemente (Pyramiden)	-in Gruppen selbstständig eigene Choreographie entwerfen und üben -Entwicklung von Bewertungs- und Gestaltungskriterien (Ausführung, Synchronität, Kreativität, Rhythmus, Dynamik, Bewegungsweite und -tempo, Raumorientierung) -Hilfestellung	-Präsentation gemäß der Bewertungs- und Gestaltungskriterien -technisch-koordinative Fertigkeiten
7	Volleyball: -Spielformen zum miteinander Volley spielen (z.B. Ball über die Schnur) -oberes und unteres Zuspiel vertiefen und festigen -Aufschlag -Kleinfeldspiele	-vom Miteinander zum Gegeneinander (Konzentration auf den Wettkampfgedanken) -Kooperation -Spielzüge kennenlernen und analysieren	-Spielfähigkeit -Bewegung mit und ohne Ball -Spielen im Team (3 Kontakte) -volleyballspezifische Spielzüge spielen
7	Basketball: -Zielspiel -Fertigkeiten und Individualtaktiken vertiefen und festigen -Mannschaftstaktiken (give and go): 1:1; 2:2; ... -Anpassen der Mann-Mann-Verteidigung	-Selbstorganisation in den Teams (Kapitän, Trainer, usw.) -Schiedsrichtertätigkeit vertiefen -Lernen mit/Erläutern von Abbildungen von Spielsituationen (Verteidigungssystem) / Diagnosespiel	-Anwendung der Spielfertigkeiten und -fähigkeiten und der Techniken im Spiel -Individualtaktisches und gruppentaktisches Verhalten -Verhalten in der Verteidigung -Verhalten im Team
7	Badminton (Partnerspiel): -technisch-koordinative Fertigkeiten (verschiedene Schlagtechniken) -taktisches Verhalten (Gegeneinander statt Miteinander) -Regelwerk	-Spielidee/Wettkampfgedanke	-Anwendung der technisch-koordinative Fertigkeiten im Spiel -Zählweise kennen
	FREIRAUM		

Anmerkungen:

Leichtathletik: es steht keine Anlage zur Verfügung, daher ist dieser Schwerpunkt nur begrenzt umsetzbar

Schwimmen: ein Schwimmbad kann nur in der Klasse 6 für ein Halbjahr genutzt werden, daher ist dieser Schwerpunkt nur begrenzt umsetzbar